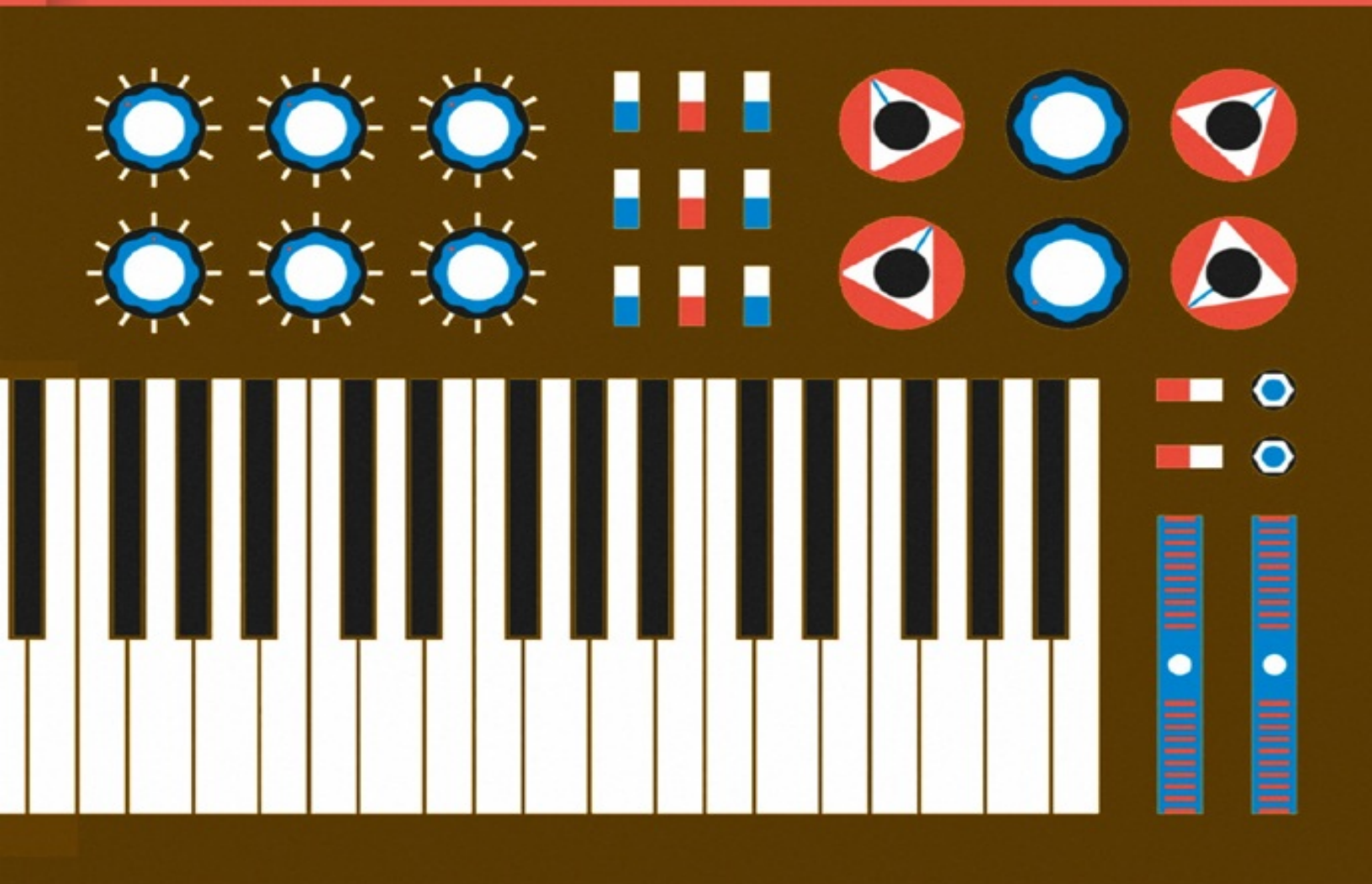
RESERVOIR BOOKS

Javier Blánquez y Omar León (editores)

Loops 1

Una historia de la música electrónica en el siglo XX

Prólogo de Simon Reynolds



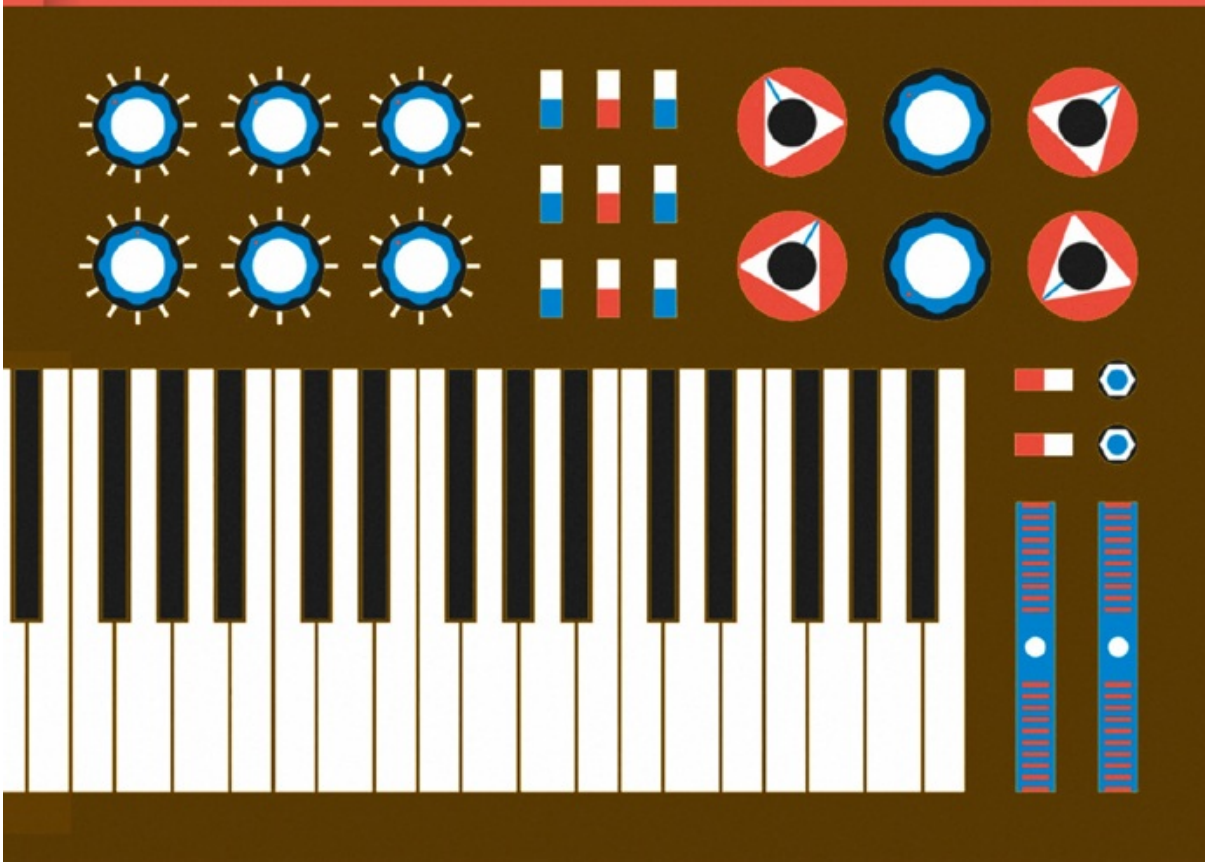
RESERVOIR BOOKS

Javier Blánquez y Omar León
(editores)

Loops 1

Una historia de la música electrónica en el siglo XX

Prólogo de Simon Reynolds



RESERVOIR BOOKS

Javier Blánquez
y Omar León (eds.)

Loops 1

Una historia de la música electrónica en el siglo xx

Prólogo de Simon Reynolds

SÍGUENOS EN

megustaleer

@megustaleerebooks

@megustaleer

@megustaleer

Penguin Random House Grupo Editorial

—El principio del biglemoi —dijo Nicolás—, que el señor conoce sin duda, se basa en la producción de interferencias a partir de dos fuentes animadas por un movimiento oscilatorio rigurosamente sincrónico.

—Ignoraba —dijo Colin— que se aplicaran elementos de física tan complicados.

—A partir de aquí —dijo Nicolás— el bailarín y la bailarina se sitúan bastante cerca el uno del otro y hacen ondular sus cuerpos siguiendo el ritmo de la música.

—¿Sí? —dijo Colin un tanto inquieto.

—Entonces —dijo Nicolás— se produce un sistema de ondas estáticas que presenta, como en acústica, nudos y senos, lo cual contribuye no poco a crear un buen ambiente en la sala de baile.

—Sin duda... —murmuró Colin.

—Los profesionales del biglemoi —prosiguió Nicolás— logran a veces crear localizaciones de ondas parásitas poniendo en vibración sincrónica, por separado, algunos de sus miembros. Le demostraré cómo se hace.

Colín eligió «Chloé», como se lo había recomendado Nicolás, y lo centró sobre el plato del giradiscos. Depositó suavemente la punta de la aguja en el fondo del primer surco y miró cómo Nicolás entraba en vibración.

BORIS VIAN, *La espuma de los días*,
capítulo VII (1946)

INTRODUCCIÓN
NO FUTURE

> Lo importante es la música. Si no puedes escuchar la música, lo demás no sirve para nada. Leer y escribir de música es, al fin y al cabo, algo inútil.
>
> MAURIZIO

Desmontar un cliché, una opinión que, aunque sin fundamento, se generaliza, es tarea tan complicada y desesperante como hablarle a quien no quiere oír y exponer argumentos sólidos a quien no quiere razonar. Estas líneas que sirven de preámbulo para *Loops,* así como las subsiguientes, tienen la misión de intentarlo. Se ha dicho, y se sigue diciendo, que la música electrónica es «la música del futuro», ese hilo musical que escucharán nuestros hijos porque, claro está, *nuestra* música es todavía otra. La idea de la música generada a partir de medios no naturales, con instrumentos que se sirven de fuentes de energía no humanas, de aparatos, valga la redundancia, electrónicos, pues, es en muchos sectores todavía un misterio, una entidad que cuesta comprender y, por supuesto, compartir. Se ha asimilado el rock, se ha superado el jazz, se ha aceptado el pop y, para según quién, la música clásica sigue siendo la auténtica música. Todo aquello que se conforma a partir de ruidos, bucles, muestras, ritmos y síntesis de sonido sigue siendo un mundo lejano, un planeta prohibido. Es muy fácil despachar la música electrónica con un desganado «sí, es interesante, pero no es para hoy. Esa es la música del futuro». Bien, pero ¿qué futuro?

Ninguno: no hay futuro porque la música del ídem todavía no la conocemos. La música electrónica, que nadie se lleve a engaño, es una música del presente.

Y, por supuesto, no LA música del presente, como mucho fundamentalista querría imponer, sino una de tantas que no hacen más que cumplir el precepto básico del arte: transformar la vida en algo mejor y más agradable. No puede ser la música del futuro una disciplina que está a un paso de cumplir su formidable primer siglo de vida —en adelante se citarán los experimentos en 1910 del italiano Luigi Russolo con sus intonaruniori, sus máquinas de hacer ruido, como el año cero de la historia que aquí nos ocupa—, y por ende mucho más longeva, más dilatada que tantas otras que, curiosamente, ostentan un estatuto cultural menos en entredicho. Lo contradictorio es que una sociedad mundial —globalizada, curiosa, que ha visto al hombre llegar a la Luna, su hogar ser dirigido por rudimentarios robots, electrodomésticos y ordenadores personales y su vida facilitada por la tarjeta de crédito, las comunicaciones vía satélite y otras particularidades del chip— se rija, en lo musical, por criterios tan conservadores. No deja de haber quien observa todo lo que rodea la electrónica (baile, experimentación, abstracción, deformación, hedonismo) con cierto recelo, escepticismo o saludos de moda pasajera. Aunque también es cierto que quien observa de esta manera demuestra una imposibilidad alarmante para ver más allá.

Que nadie se escandalice: la música electrónica es la música de nuestro tiempo presente porque, se mire por donde se mire, está en todas partes, aquí y allá; no se puede escapar de ella. Asociada en un principio al academicismo de las vanguardias clásicas y más tarde a la propia rueda de funcionamiento del rock, la electrónica, por su capacidad de generar ritmos nuevos, sonidos inéditos, esquemas libres, oportunidades expresivas sin precedentes, consiguió pronto independizarse, formar su propio lenguaje y otro simultáneo para sus músicas laterales. Música electrónica lo es tanto Kraftwerk, el grupo que inventó un lenguaje de la nada impulsado por las ansias de innovación, como Depeche Mode, un cuarteto de pop de toda la vida que sustituyó guitarra, bajo y batería por sintetizadores. Lo es tanto el rock metronómico de Neu! como el escape

cósmico de Derrick May en el Detroit de 1987. Música electrónica es techno y house, pero también el pop de los últimos veinte años que se ha servido de máquinas, samplers y cajas de ritmos. El medio es el mensaje y la forma es el fondo: la electrónica no es el futuro, sino la herramienta para intentar llegar a él y dejar una huella imborrable en el presente. Es un hechizo más poderoso de lo que se piensa.

La eclosión de la música de baile como herramienta de ocio y mecanismo de experimentación en el marco popular está en la raíz del progreso y la aceptación cada día más abierta de una estética que al principio tuvo que chupar rueda de otras disciplinas y estilos y que ahora, inversamente, las determina. Hoy, quien quiere ser «moderno», utiliza máquinas y las incrusta, cueste lo que cueste, en contextos determinados. Quien no lo hace es tildado de retrógrado. Y quien lo hace bien ayuda a dibujar el mapa de un tiempo —presente; el futuro no hay manera de predecirlo— excitante, cambiante, eléctrico. Es nuestra música.

Y de eso trata *Loops,* de nuestra música. De casi cien años de electrónica que han determinado nuestro pasado inmediato, nuestro presente mutable y, por lo que parece, un futuro, como la vida, lleno de posibilidades. De un viaje por la música concreta y el dub, por el ambient y el pop electrónico, por el drum’n’bass y el hip hop, por el techno y el post-rock, por la infinita variedad de tonos y sensaciones de una expresión vital, transgresora, hedonista, terrorífica, poética y convulsa. Música, no de máquinas, sino de seres humanos que aman las máquinas. Música (miren alrededor, busquen las analogías) de ahora.

Es de imaginar que en un puñado de páginas resulta imposible resumir tanta creatividad y tan ingente número de artistas. Se ha querido, y se ha intentado, que no faltara nadie a la cita, que no se olvidara ningún estilo significativo, ningún momento decisivo, ningún pionero al que agradecerle su labor. Es posible que falten nombres, aunque también es cierto que no pretenderlo habría sido una utopía. *Loops,* ante todo, quiere ser un libro de consulta, un manual para perderse en él y encontrarse, más tarde, en una realidad sonora complicada, un laberinto en el que cuesta orientarse sin ayuda. Puede resultar complejo para un

no iniciado (mal menor, pese a todo: la curiosidad, la búsqueda de discos, el dejarse aconsejar por otras fuentes, libros, revistas, programas de radio, permite suplir cualquier carencia), y puede ser demasiado básico para alguien zambullido de lleno en la materia. En cualquier caso, *Loops* habrá servido para algo si se consigue que alguien haga un movimiento para acceder a la música que aquí se describe o añada un bit de información útil en la búsqueda del placer en la vida.

Así pues, y parafraseando el lema punk por excelencia, no hay futuro; solo un hoy más alto que el sol que brilla con luz propia, precedido de un ayer apasionante. Esto es un viaje al sonido, una invitación a escuchar un mundo nuevo. Es la primera historia de la música electrónica en sus múltiples ramas. Y no es una visión del futuro porque, como dijo Mixmaster Morris en su penúltimo disco como The Irresistible Forcé, «ya es mañana».

JAVIER BLÁNQUEZ & OMAR LEÓN,
L'Hospitalet de Llobregat, 29-01-2002

NOTA A LA SEGUNDA EDICIÓN

Tras varios años sin presencia en las librerías, después de que se agotase la quinta reimpresión de este libro, volvemos a poner *Loops. Una historia de la música electrónica* a disposición del público tres lustros después de su primera edición, aunque con una serie de ligeros cambios y sustanciales novedades que merecen una nota explicativa, el primero de ellos en el mismo título, que ahora incluye la coletilla «en el siglo XX». Ante la tentación de reescribir o modificar los capítulos originales —sobre todo porque la era de internet nos ha proporcionado abundancia de datos y puntos de vista nuevos que podrían motivar la modificación sustancial del texto—, hemos preferido, en cambio, conservar *Loops* tal como fue en su momento, como testimonio del esfuerzo editorial pionero que significó en 2002. Un texto nuevo, en el fondo, implicaría que fuese otro libro distinto. Estamos seguros de que, algún día, ese libro existirá.

Por lo demás, el texto original sí ha sufrido algunas variaciones de naturaleza leve: se han corregido las erratas detectadas, así como algunos errores de nomenclatura o fecha, y se han variado algunas formas verbales para dar mayor consistencia y cohesión al conjunto de la lectura. En algunos casos específicos hemos añadido notas al pie para actualizar determinados aspectos de la redacción original que, si bien eran correctos en 2002, con el paso del tiempo se ha demostrado que sus autores, aun siendo buenos escritores, no tenían un don especial para la videncia. El capítulo 16 de la edición original, titulado «Amor digital: música experimental en la década de los noventa (1990-2002)», en cambio, desaparece de esta segunda edición al haberles sido imposible a los editores la renovación de los derechos de reproducción del texto. En su lugar

publicamos una redacción nueva del capítulo, firmada por Oriol Rosell.

Aunque este *Loops* no está ni reescrito ni tampoco actualizado más allá de 2001 —esa parte corresponde al segundo volumen de la obra, *Loops 2. Una historia de la música electrónica en el siglo XXI*, disponible por separado—, sí hemos querido que fuera una edición expandida o ampliada. En la primera versión, aun siendo un volumen grueso, no cupo todo lo que nos hubiera gustado incluir. Ahora que sí es posible, añadidos dos apéndices al final de la obra: una historia de las máquinas de la música electrónica, firmada por Marc Pinol, y una breve historia de la música electrónica en España, a cargo de Oriol Rosell y Vidal Romero. Hemos ampliado también, en consecuencia, las guías para complementar la información del texto: la discografía y la bibliografía seleccionada, a las que añadimos un mapa gráfico de estilos y una selección de listas de reproducción con la música de la que se habla en el libro, y a la que se puede acceder a través de esta dirección web: www.loopslibro.com

Barcelona, 29-01-2018

PRÓLOGO[1]

SIMON REYNOLDS

De cuando en cuando alguien me pregunta: «¿Por qué estás tan metido en la música electrónica y esa historia de la cultura de baile? ¿Qué pasa con todo esto? ¿Qué lo hace diferente?». Algunos añaden un matiz ligeramente combativo a la pregunta, apuntando que siempre ha existido música «de baile» y que la gente puede bailar cualquier clase de música que le plazca, incluso la de grupos tan poco funk como The Smiths o R.E.M. Otros, todavía más afilados, apuntan que casi todo el pop de hoy en día es «electrónico»: usa sintetizadores, secuenciadores, sampling y software de edición digital como ProTools, y procesa sonidos acústicos «naturales» —como la voz humana o la batería— a través de efectos, filtros y otros sugerentes sortilegios de la técnica. Y, después de todo, ¿no es la guitarra eléctrica un instrumento electrónico?

Todas son buenas apreciaciones, pero lo cierto es que la cultura electrónica de baile supone una entidad distinta. Lo que sigue es mi intento de abocetar los principios fundacionales que dan a la música electrónica de baile su coherencia como campo cultural definido. No todo exponente de esta música se ajusta a cada uno de los criterios, y algunos desdeñan activamente «las reglas». Pero, a grandes rasgos, estos parámetros definen el amplio y abierto campo de posibilidades que da cobijo al género. Por supuesto, es un campo de fronteras porosas, a través de las que se filtran influencias de áreas musicales vecinas. En términos sónicos, los más influyentes de estos vecinos son el hip hop, la música industrial, la experimentación electrónica de vanguardia y el dub. En términos de actitudes y valores, el rock —en todas sus formas, desde la psicodelia hasta el

punk— ha tenido un gran impacto en la cultura electrónica. De la locura rave a la sesuda experimentación de vanguardia, la electrónica se ha convertido en heredera de la seriedad rock, de su confianza en los poderes de la música para cambiar el mundo (o, por lo menos, la conciencia de un individuo), las nociones de «progresión» o «subversión», la visión de la música como algo más que ocio. Y sin embargo, sus principios fundacionales desmantelan las ideas del rock respecto al modo de trabajar de la creatividad, la definición de arte y la localización del significado y el poder de la música.

1. Música de máquinas

La música de baile no es la única obsesionada con la tecnología: el rock tiene una larga lista de canciones que son himnos a los coches, y las guitarras se emplean como armas de ruido. Pero la electrónica va más allá en la obsesión: se autodefine como «música de máquinas». Esto se evidencia en el nombre genérico «techno», y se aprecia en la reverencia por piezas específicas de equipamiento: cajas de ritmo como la Roland 808 y la Roland 909, sintetizadores de la antigüedad como el Moog y el Wasp. Además, hay artistas que se bautizan a sí mismos en homenaje al equipamiento: House Of 909, 808 State, Q-Bass (un juego de palabras con Cubase, software de programación). Y podemos observar el culto a la maquinaria en nombres que suenan hipertécnicos, robóticos o como modelos de coches u ordenadores: Electribe 101, LFO, Nexus 21. Los músicos electrónicos describen su labor como «investigación científica», e imaginan el estudio como un laboratorio de sonido.

Explorando la tecnología de último cuño, la electrónica intenta encontrar posibilidades radicales, sonidos futuristas. Y eso supone reinventar las máquinas: muchos productores sostienen que, después de adquirir un nuevo equipo, lo primero que hacen es tirar el manual de instrucciones y empezar «a trastear». A

menudo la creatividad implica abusar de las máquinas, emplearlas incorrectamente. Los errores —a veces realmente accidentales, a veces «deliberados»— se convierten en algo estético. Se trata del eco pop de un fin primario de la música contemporánea: ensanchar el espectro de lo que se entiende convencionalmente como música, a través de la incorporación de ruido y sonidos ambientales.

Puede escucharse este deliberado mal uso de las máquinas en el género contemporáneo del *glitch*, donde artistas como Oval y Fennesz construyen música radicalmente bella mediante los crujidos, chirridos y diminutas explosiones que suelen emitir CD dañados, software estropeado, etcétera. En géneros de baile como el speed garage o el jungle, el efecto digital del *timestretch* —que permite comprimir o prolongar la duración de un sample sin que el *pitch* disminuya o se acelere— también se emplea mal de modo intencionado. Anteriormente, cuando los productores aceleraban un sample vocal para poder adaptarse a los tempos (siempre en ascendencia) de la música de baile, el efecto era chillón y de dibujo animado; se diría que el vocalista hubiese inhalado helio. El *timestretch* se creó para permitir que los productores consiguieran resultados más agradables, más «musicales», pero, irónicamente, se ha aprovechado para conseguir el efecto opuesto: dilatar una voz hasta que el sample parece a punto de romperse, crear el aterrador golpeteo metálico de un robot con problemas de tartamudez.

Por supuesto, las máquinas también se emplean como pretendía el fabricante, y la música de baile adora lo mecánico e industrial, adjetivos infernales para el músico tradicional. Para un músico electrónico, la fría y obstinada precisión de los beats, de las líneas de bajo secuenciadas de las cajas de ritmo, no es algo carente de musicalidad ni de swing. Las frases tienden a ser más angulares que curvilíneas; los timbres son descaradamente sintéticos y artificiales (a diferencia de lo que ocurre en el pop, donde los sintetizadores se usan para simular instrumentos acústicos —como los vientos y las cuerdas— de la forma más barata posible). El aura inhumana de la electrónica forma parte de la obsesión de

la cultura por el futuro, concebido como una utopía de aerodinámico placer tecnológico o como una pesadilla de control y automatismo.

Mucha electrónica no se toca en ningún sentido tradicional de la instrumentación, sino que se ensambla usando ordenadores. Las frases se programan nota a nota en un secuenciador (a menudo resultando en patrones imposibles de tocar por las manos humanas). Gracias a la tecnología virtual de estudio, es posible dibujar la música en la pantalla de ordenador como una onda representada visualmente; el sonido puede editarse y recombinarse hasta el infinito, ordenado y sujeto a toda clase de tratamientos y efectos. A diferencia del rock (incluso del rock más denso, manipulado, retocado), el sonido no se relaciona con gestos manuales reconocibles: no visualizamos a una persona o una banda cuando escuchamos electrónica. Algunos encuentran este factor algo desesperante, una borradura de la humanidad, mientras que para otros libera la imaginación: la música se convierte en un intrincado y laberíntico entorno, una máquina abstracta que conduce al oyente a un viaje a través del sonido.

2. Textura-ritmo contra melodía-armonía

Otro aspecto de la ruptura de la electrónica con la musicalidad tradicional es la manera en que el proceso resulta más importante que la interpretación; las vividas, cautivadoras texturas importan más que las notas que realmente se interpretan. Para los músicos educados tradicionalmente, los cambios de acorde y los intervalos armónicos que emplea la música electrónica pueden parecer trillados, facilones. Pero esta visión no entiende la cuestión: la verdadera función de esas sencillas improvisaciones y líneas melódicas es servir como recurso para mostrar timbres, texturas, colores. Por eso hay tanta electrónica que usa ingenuas melodías infantiles, como de caja de música. Usar melodías complicadas distraería de la pura, lustrosa materialidad del sonido en sí mismo; el pigmento

es más importante que el trazo. Tecnología de último cuño como el DSP *(digital signal processing*, tratamiento digital de señal) y los *plugins* (el equivalente de la era del ordenador a los pedales de efectos para la guitarra) permite una fantástica paleta de timbres.

En la electrónica cada elemento funciona como textura y ritmo al unísono. Los beats se filtran para sonar metálicos, crujientes, esponjosos, brillantes, húmedos. Las unidades melódicas son sencillas, pequeñas improvisaciones y frases entrelazándose para formar un groove. Y el ritmo usurpa el lugar de la melodía. En mucha de esta música los ganchos son los patrones de batería (desfasados arreglos de breakbeat en el drum'n'bass, intrincadas figuras de *hi-hat* en house y garage). Cada año la subdivisión rítmica se vuelve más compleja: microsíncopas, patrones asimétricos cribados con vacilaciones, múltiples niveles de polirritmia. El tratamiento digital de señal propicia una compleja distribución de las baterías a lo largo del estéreo, y el resultado es densa psicodelia rítmica.

3. Eres tan física

La música electrónica de baile es, sobre todo, música física, que toma los reflejos psicomotrices y tira de los pulmones. Pero esto no significa que sea música «descerebrada». En realidad, la música electrónica de baile disuelve la vieja dicotomía entre cabeza y cuerpo, entre música «seria» para escuchar en casa y música «estúpida» para la pista de baile. Como argumenta el influyente crítico británico Kodwo Eshun, la electrónica (sofisticada) consigue que la mente baile y el cuerpo piense. Hay en esta música una inteligencia kinestética que involucra a los músculos y los nervios, y que puede apreciarse bien en la gracia y fluidez fractal de ese estilo de baile «líquido» que es popular en las raves estadounidenses. De todos modos, siempre habrá gente que sostenga la dicotomía entre música para escuchar y música para bailar. No parecen entender

que un buen bailarín *escucha* con cada nervio, cada tendón de su cuerpo.

La música electrónica de baile es intensamente física en otro sentido: está diseñada para escucharse en enormes y espectaculares *sound systems* de club. El sonido se convierte en un fluido que rodea al cuerpo en una íntima presión de beat y bajo. Las bajas frecuencias permean la carne, consiguen que el cuerpo vibre y tiemble. El cuerpo entero se convierte en una oreja.

4. Contra la interpretación

La música electrónica de baile apela a la mente de una manera propia. No acciona el mecanismo interpretativo del oyente, sino que aumenta la percepción a través de la complejidad sonora: su detalle rítmico, sus texturas de otro mundo y su profundidad espacial. La mayoría de esta música no tiene letras, y, cuando las tiene, tienden a ser sencillas muletillas o tópicas evocaciones de celebración, esperanza, intensidad o sentimientos místicos. En última instancia, esta música no tiene que ver con la comunicación, sino con la comunión: una unidad sensorial que experimenta todo el público de la pista. De ahí el eslogan *house is a feeling* («el house es un sentimiento»), usado en numerosos cortes de baile. La palabra *feeling* se refiere tanto a un humor emocional (una euforia teñida con tristeza, un sentido del club como santuario circunscrito por un hostil mundo exterior) como a una sensación física: las ondas de sonido que acarician el cuerpo, el sentimiento colectivo de estar encerrado en un groove, cada cuerpo sincronizado, poseído por el mismo ciclo rítmico, el mismo corte.

5. Superficie contra profundidad

La gente que llega a esta música desde «el exterior» (es decir, sin experiencia

directa de club) se queja de su «vacuidad»: de su sentido presuntamente superficial, de su escasez de referencias al mundo real, de su escapismo. Uno de los aspectos más radicales de esta música es la forma en que anula el modelo de profundidad empleado por la mayor parte de la crítica: todo el placer está ahí fuera, en la superficie. La música es un llano plano de dicha sensual.

Este aspecto se evidencia en el uso que hace el dance de las voces humanas. Desde siempre, las divas de la música house han sido, de alguna manera, anónimas e impersonales; nunca han sido el objetivo estelar de una canción, sino artesanas entrenadas para interpretar su rol en un equipo. A medida que la música evolucionó, los productores usaron las voces de modo cada vez menos expresivo, tratando la voz como materia bruta, una sustancia plástica que debía ser plegada, troceada, recombinada, procesada. De las sencillas frases de voz de la primera música house —samples vocales distribuidos y tocados en un teclado de sampler: la voz como color instrumental—, se ha evolucionado hasta la compleja «ciencia vocal» del 2step garage. En este estilo, samples de canciones R&B se trocean, resecuencian y convierten en elementos percutivos del groove, y transforman a la voz en un añadido del engranaje rítmico. Se extirpa el alma, y la voz humana se convierte en bidimensional: un racimo de efectos especiales y pirotecnia sónica.

Esta despersonalización de la voz conecta con una ansiedad que mucha gente siente respecto a la electrónica: como no *dice* nada, sus placeres parecen vicarios, indulgentes; simple hedonismo vacío de alimento espiritual. A menudo sus detractores usan metáforas como «miel para los oídos» con intención de expresar esta concepción de la electrónica como algo que no es bueno, que solo of rece un (vacío) subidón de azúcar.

6. Drógame

Hablando de subidones: es obligatorio decir que la música electrónica de baile está íntimamente ligada a la cultura de las drogas. No solo porque mucha de esta música está explícitamente diseñada para intensificar drogas como el éxtasis, sino también porque la forma en que la música trabaja en el oyente es parecida a la de la droga, y parece pedir metáforas sobre la droga. La gente usa la música como un modificador del humor, algo que les transporte a un estado emocional diferente, sin conexión con su abismo cotidiano.

Las drogas han desempeñado un rol crucial en la evolución de la música de baile. Las innovaciones de la tecnología musical se han fusionado con drogas específicas en algunos tramos de la historia: por ejemplo, el éxtasis se mezcló con los patrones del generador de bajos Roland 303 para catalizar la revolución acid house de los últimos ochenta. Cambiar los patrones del uso de droga también propulsa la evolución de la música: el creciente uso de éxtasis y anfetaminas en los primeros noventa causó que el techno se volviera más y más rápido, conduciendo a estilos hipercinéticos como el jungle y el gabba. En última instancia, lo que ha ocurrido es que las sensaciones de la droga se han codificado en la música, abstraídas. Por sí misma, la música eleva, bloquea, acelera.

Por supuesto, esta interacción entre droga y tecnología no es exclusiva de la música de baile. Es posible apreciarla en el rock psicodélico (el LSD coincidió con la llegada de los estudios de veinticuatro pistas), e incluso en el soft rock de los últimos setenta (esas guitarras tratadas y vueltas a tratar con *overdubs* y ese brillantísimo, prístino sonido de Eagles y Fleetwood Mac reflejan el abuso que las superestrellas hacen de la cocaína; al oído de esta droga le gustan las frecuencias de claros agudos y los sonidos limpios y detallados, y el abuso de estimulantes hace que la gente se torne obsesivo-compulsiva, perfeccionista, quisquillosa). De cualquier modo, la música electrónica de baile es única en su invención de un completo lenguaje musical de sonidos, frases y efectos que están explícitamente diseñados para disparar subidones de éxtasis o acompañar las alucinaciones aurales que induce el LSD, la disociación comatosa que causa la ketamina, etcétera. Además, como los colocones son, esencialmente,

excursiones fuera de la conciencia corriente, buena parte de esta música puede verse como una forma de emprender viajes temporales a la locura y la esquizofrenia: el delirio rítmico paranoico del jungle, el trance de DJs de minimal techno como Richie Hawtin, la psicótica furia del gabba.

7. Esto es un viaje al sonido

La música electrónica de baile implica perderse en la música, dejarse engullir por la ola sónica que emerge de un gigantesco *sound system*, bucear en los microscópicos eventos sónicos que caracterizan a las formas más experimentales de electrónica. Estos estados de pérdida de ego y de conexión oceánica, de estar superado o en trance, son la razón por la que la imaginería de la droga es básica para la imaginación electrónica. Y explican también el usual recurso del lenguaje religioso, ora tomado de la tradición mística cristiana de la redención y la gracia gnóstica, ora de nociones espirituales orientales de nirvana y kundalini.

En algunas religiones orientales, oír es el sentido primario. Del mismo modo, la cultura electrónica de baile desecha la jerarquía occidental de los sentidos, que privilegia al ojo. Hay una buena razón para que los clubes tomen lugar en la oscuridad, para que algunas raves de almacén sean negras como la boca del lobo: minimizar lo visual hace el sonido más vivido. La percepción retinal es eclipsada por la audio-táctil, un *continuum* vibracional donde el sonido se amplifica hasta la visceralidad. Esta orientación hacia el sonido puede verse en la manera en que los ravers se abrazan literalmente a los altavoces, escalando algunas veces hasta dentro de la cavidad del *woofer* y enroscándose como un feto.

Más allá de esta adoración del sonido, la cultura electrónica resiste la tiranía de lo visual en la cultura pop. La revolución electrónica no será televisada (al menos, no sin comprometerse más de la cuenta). Los canales musicales al estilo de la MTV buscan rostros estelares y cuerpos celestiales, pero los vídeos de

electrónica no suelen mostrar ninguna de las dos cosas. El éxito en el pop depende del carisma videogénico, de los movimientos de baile, incluso de la técnica interpretativa (sobre todo ahora, cuando los vídeos parecen minipelículas). Todo esto es irrelevante para la música de baile, que no desea vender personalidades. Además, la música electrónica suena fatal a través de los altavoces mono y sin graves de la televisión: está mezclada para *sound systems* de club, con estéreo panorámico y subgraves sísmicos. Una gran proporción de este contenido aural es inapreciable en un equipo de televisión.

Parte del cariz underground de la electrónica se relaciona con este rechazo de la cultura del icono. El vídeo tiene que ver con la observación, y la cultura dance tiene que ver con la participación. Y de esta manera, cuanto más underground sea un club, menos tendrá en términos de distracciones visuales: cuanto más hardcore sea la escena, menos habrá que observar. Los clubes escatiman antes en visuales y decorado que en sistema de sonido. Muchos fans del rock que asisten a la actuación de un DJ o un grupo dance encuentran el acto aburrido porque no hay donde mirar: no hay teatro, no hay un vocabulario de gestos flamantes; solo unos tipos de aspecto poco glamouroso que ordeñan sus maquinitas. Pero esa postura de rechazo es equivocada: el foco de la electrónica no es el artista. La multitud es la estrella.

8. «FACELESS TECHNO BOLLOCKS»

Cuando la cultura rave empezó a despegar en el Reino Unido, algunos ultraístas del rock empezaron a despotricar contra aquellos *faceless techno bollocks* («cabrones sin cara del techno»). El eslogan empezó a aparecer en camisetas, pero vestidas por fans del techno que las enseñaban con orgullo. En su forma más pura, la música electrónica de baile supone una revuelta contra la cultura de la fama y el culto a la personalidad. Los artistas buscan el anonimato adoptando

una variedad de álter egos. Marc Acardipane, pionero del hardcore techno alemán, debe de tener el récord del mundo: más de veinte seudónimos diferentes. El caso de Richard D. James ilustra cómo el contacto con la industria del disco puede hacer convencional la carrera de un salvaje: al principio usaba múltiples alias, pero tan pronto como firmó un contrato de álbumes a largo plazo, editó su material solo a través de una identidad, Aphex Twin.

A veces hay razones pragmáticas para usar múltiples nombres. La identidad primaria del artista puede estar adjudicada a un sello, pero quizá este le permita usar otros nombres para editar música en sellos diferentes (algunos artistas tienen diferentes caracteres sónicos según sus diferentes nombres). El principal efecto de todo esto es de distanciamiento, una ruptura con el tradicional impulso pop de conectar la música a un «verdadero» ser humano. Si sumamos el uso de nombres depersonalizados, técnicos o numéricos, obtendremos esa aura posthumana de la música, esa abstracta e incorpórea calidad. En contraste con lo que ocurre en el rock o el rap, no nos identificamos con el constructor de la música, sino que nos intensificamos con la energía de la música. La «falta de rostro» tiene también el efecto de romper el mecanismo de lealtad a la banda, el hábito del fan del rock de seguir a los artistas a través de sus carreras. Hay algunos fans de la música electrónica que siguen esta práctica, sintiéndose orgullosos de coleccionar hasta el último ítem de la obra de su artista favorito; pero para los auténticos fans del dance, los productores son solo tan buenos como su último corte.

El grupo Underground Resistance usa el anonimato como parte de su aura anticorporativa, como de guerrilla: son literalmente «hombres sin rostro», que rechazan ser fotografiados cuando no visten sus respectivas máscaras. Esta postura militante es todavía más resonante en un momento como el actual: se prodiga una industria en la que los DJs son vendidos como seudopersonalidades y las revistas conducen entrevistas sin tener en cuenta las únicas cosas interesantes sobre ellos —su gusto en música y tácticas de mezcla—, para dedicarse a hablar sobre los embrollos de su carrera, el consumo de droga, sus

hábitos sexuales y sus lujosos estilos de vida.

9. Muerte del autor

Observamos la música rock en términos de innovadores: los artistas que revolucionaron la música e influyeron a otros. Siempre escribimos la historia pensando en los innovadores y renegamos del pantano de clones que siguen su estela. Uno de los peores insultos que puede dirigirse a una banda de rock es «genérica». En la música de baile electrónica las cosas funcionan de forma bastante diferente. No tiene sentido, y es complicado, tratar de identificar quién vino primero con una ruptura en el ritmo o el sonido. En su mayoría, las ideas emergen de anónimos procesos de creatividad colectiva. Miremos a la génesis del acid house en el Chicago de mediados de los ochenta, o la llegada del jungle en la Inglaterra de los primeros noventa, y veremos el equivalente cultural de un ecosistema. Quizá un individuo destape el potencial de una pieza de tecnología, como los raros ruidos acid dentro del sintetizador Roland 303. Pero esta idea fue secuestrada por otros productores y, en lugar de ser diluida en el proceso (como ocurre en el rock habitualmente), se intensificó. A lo largo de un año, los cortes acid se hicieron más raros, más fieros, gracias a la competición entre los productores por ver quién volvía más loco al público de las pistas de baile, hasta que el nuevo efecto fue llevado lo más lejos posible y acabó exhausto.

En el caso de los troceados, acelerados breakbeats del jungle, es imposible saber quién vino con la idea primero o cuándo cristalizó exactamente el estilo. Docenas de productores rave empezaron a experimentar con la idea de usar breakbeats sampleados en lugar de ritmos programados. A través de una conversación musical colectiva entre 1990 y 1993, la ciencia del breakbeat —técnicas digitales de microedición y resecuenciación de beats— emergió en un proceso incremental: semanales logros a pequeña escala, un ping pong de ideas

entre personas que nunca se conocieron.

Brian Eno ha llamado a esto el síndrome *estenio,* haciendo un juego de palabras con «escena» y «genio». Argumenta que nuestras viejas nociones románticas del autor como un individuo autónomo, eternamente brillante, son precisamente eso: «demasiado románticas, pasadas de moda». Y clama por una noción de creatividad menos personalizada, mezcla de teoría cibernética y bucles de comunicación. Otra forma de conceptualizar *estenio:* en términos de biogenética o virología, metáforas de mutación o virus culturales. Como un exitoso carácter genético, las innovaciones de la electrónica consiguen el éxito por medio de convertirse en clichés: suenan tan bien que nadie se resiste a usarlas (al menos hasta que están «quemadas», momento en que el underground se las pasa al mainstream, y desdeña el sonido como hortera y pasado; no obstante, algunos sonidos disfrutan de una segunda vida, retornando bajo el signo de la nostalgia).

A veces las ideas de la electrónica parecen evolucionar según una lógica inhumana e inmanente, de su propiedad. Es tentador decir que la 303 tiene una manera propia de evolucionar. En realidad, la creatividad es enteramente humana, solo que colectiva en lugar de individual. Como las culturas dance tienen un calentamiento rápido, un corte puede editarse y, en cuestión de una semana, haber sido aprehendido y mejorado por otro. Los ciclos vitales de la evolución sónica son increíblemente rápidos. A diferencia de lo que ocurre en la música rock, también los copistas, los falsos, los mercaderes clónicos, tienen un papel, porque cada réplica de un sonido lo retuerce. En la música de baile la bastardización es positiva, productiva, progresiva.

Otra razón por la que «genérico» no es un insulto en el discurso de la electrónica de baile es porque los cortes existen en un contexto. Un corte «genérico» es un corte funcional: tiene los elementos que permiten al DJ mezclar la canción con un puñado de cortes similares y, por tanto, crear un flujo. Este juego de igualdad y diferencia es algo que la música electrónica de baile tiene en común con la música negra, donde lo (aparentemente) homogéneo revela sutiles

inflexiones y cambios, siempre y cuando el oyente esté dispuesto a concentrarse para escucharlas. Del sonido Motown de los sesenta al moderno R&B, pasando por el funk al estilo de James Brown, la música negra estadounidense pasa por diferentes *beatgeists* (es decir, *zeitgeists* del ritmo). Estas innovaciones se originan con sellos específicos (Motown) o productores (como Timbaland con el R&B contemporáneo), pero se convierten en el modelo rítmico que usa todo el mundo. La cultura musical jamaicana va incluso más allá: no solo se basa en sonidos genéricos, sino también en ritmos que son literalmente idénticos: diferentes cantantes y MCs hacen nuevas voces sobre el mismo, caliente, reempleado corte rítmico.

Un efecto lateral de todo esto es que la música de baile tiene una distribución particular de la reputación. La jerarquía estética del rock divide entre genios visionarios y mediocres poco originales. Pero en la música electrónica de baile existe un gran número de grandes (esto es, útiles para DJs) cortes, y un número más pequeño de verdaderos discos significativos. En una palabra, la música de baile es democrática.

10. Te traemos el futuro

Géneros y escenas toman el lugar de estrellas y artistas: la electrónica es el nivel donde resulta más productivo hablar sobre música. En la cultura dance mucha de la energía se dedica a la taxonomía cultural: identificar géneros y subgéneros como especies. La profusión de nuevos sonidos, escenas y nombres genéricos es lo que aleja a algunos neófitos del género, que lo encuentran confuso y sospechan de oscurantismo. En realidad, el infinito astillado genérico es simplemente un resultado de los veinte años de existencia de la cultura dance, del gran número y variedad de personas involucradas y de la expansión global de la cultura. Todo lo que es grande se fracciona, y muchas de las fracciones son

merecedoras de un poco de atención.

Los nombres emergen esencialmente por razones prácticas. Al principio (esto es, mediados de los ochenta), la gente hablaba de house y de poco más. Posteriormente se distinguieron muchos sabores distintos y se usaron prefijos: deep house, hard house, tribal house. ¿Por qué? Se hacían más y más discos, y los parámetros estilísticos estaban empezando a distanciarse. Los clubes creían que era útil especificar su sonido, y la gente que trabajaba en tiendas de discos empezó a volverse precisa terminológicamente, con intención de ayudar a los clientes a encontrar lo que querían. Algunos de los términos empezaron a ser moneda de cambio habitual y se establecieron en la cultura. La dispersión estilística se incrementó hasta el punto en que el house fue derrocado, y palabras de nuevo cuño —jungle, trance, gabba— entraron en juego.

Podrán confundir a los neófitos y of ender a los alérgicos al género, pero estas definiciones son muy necesarias cuando estás involucrado en la cultura. Se convierten en una manera de hablar sobre la música, una vía para argumentar hacia dónde debería moverse. Son una expresión de entusiasmo y excitación, no esnobismo ni un intento de confundir y excluir. El hambre de nuevos géneros es, sobre todo, una expresión de la neofilia de la electrónica, de su impaciencia por que llegue el futuro.

ll. Sumergirse

Además de vivir para el futuro, la cultura electrónica se rige por una vaga, desdibujada ideología *undergroundista*, donde las escenas genuinas se posicionan contra el pop mainstream y la industria discográfica corporativa. No obstante, el concepto «underground» no tiene demasiado contenido político; no se apega a ninguna clase de aspiración revolucionaria, ninguna idea sobre una forma utópica de organización social, ningún ideal contracultural (más allá, claro

está, de una actitud libertaria con el consumo de drogas). Anticorporativo pero no anticapitalista, el *undergroundismo* expresa la lucha de las unidades microcapitalistas (sellos discográficos independientes, clubes pequeños) contra el macrocapitalismo (industria mainstream del ocio y el entretenimiento) .

Un sello independiente electrónico puede limitarse a una persona que graba en su habitación y se autopublica los discos. Pero, en su amplia mayoría, es un pequeño gang con un férreo sentido de la lealtad, casi comunal, y usualmente cerrado alrededor de una figura central: un ingeniero o productor que posee el equipo y capacita a los DJs para realizar sus ideas y convertirse en productores. Otro síndrome común es el sello independiente que surge a partir de una tienda de discos. Las personas que trabajan en la tienda, a menudo aspirantes a DJs, desarrollan un estupendo sentido de lo que vende y de lo que mejor funciona en los clubes; también consiguen conocer a DJs establecidos y aspirantes a productores que pasan por el establecimiento para chequear los últimos lanzamientos. El (evidente) siguiente paso es desarrollar este instinto de A&R y empezar a editar discos de nuevos talentos. Y así, por dar solo un ejemplo, la tienda Boogie Times del East London dio pie a Suburban Base, influyente sello de jungle.

Estos pequeños sellos tienden a ser inestables, sin embargo, y a menudo no sobreviven al cambio de las modas. Los que permanecen son aquellos que adoptan planes de negocio y estructuras directivas; en otras palabras, que empiezan a comportarse como pequeñas corporaciones. Warp empezó como una pequeña tienda en ShefEeld, Inglaterra, pero, observando que otros sellos de la primera era rave caían por el camino, desarrollaron contratos basados en álbumes a largo plazo y evolucionaron hasta ser una exitosa compañía especializada en *electronic listening music* (más conocida como IDM, abreviatura de *intelligent dance music).* Para los puristas del underground, Warp representa hoy el nuevo *establishment,* una fuente de sonidos agradables para ex clubbers y ravers caducados.

La oposición de la electrónica hacia la industria no está basada en principios

políticos, sino estéticos: la idea de que el mainstream diluye la música del underground, embota el riesgo de la música, embellece su crudo futurismo, lo convierte en mero pop. En una crucial paradoja, las escenas dance son populistas, pero se oponen a la cultura pop en el sentido más débil, universal de la palabra. Su populismo toma la forma de unidad tribal contra lo que perciben como una homogénea, blanda y fría cultura de masas. A menudo la gente del underground emplea retórica militar, y habla de ser un soldado o cruzado que lucha por la causa y permanece puro para siempre.

12. De sitio específico

Parte del aura exclusiva de esta subcultura radica en que la música tiene un sitio específico: hay que visitar los clubes para disfrutar la experiencia completa. Obviamente esto no se aplica a la IDM orientada a la escucha, pero hay un vasto número de música electrónica que simplemente no tiene sentido fuera del contexto del club. Pongo un maxi de house o 2step en casa y suena flojo, el beat monótono y aburrido. Sin embargo, cuando escucho la misma canción a través de un enorme sistema de sonido, el implacable bombardeo y forcejeo del groove gana muchos enteros. Masivamente amplificado, el golpeteo de la caja de ritmos se hace denso y amplio, envolvente pulso ambiental: uno se siente como si estuviera dentro de la música. Asimismo, hay muchos géneros dance que basan su fuerza en frecuencias de subgraves apenas audibles en un equipo doméstico de alta fidelidad, y mucho menos en un radiocasete. Y existe toda una línea de cortes para grandes salas de clubes, espacios con altas hileras de altavoces y miles de personas. Estos cortes no suenan bien en casa: sus efectos y zumbidos están dispuestos para escucharse en un contexto estereofónico, espectacular.

La más funcional música de baile puede sonar floja en casa porque, esencialmente, los cortes son trabajo inconcluso. Es material en bruto que el DJ

debe transformar en música: superponiendo, moviéndose atrás y adelante, creando una dinámica a través de la ecualización. En otros géneros, especialmente en aquellos —jungle, 2step— que tienen una fuerte influencia del dancehall reggae y del hip hop, los cortes cobran vida a través de la combinación de la mezcla del DJ y la animación del MC, que canta sobre la música, anima a la multitud o manda al DJ hacer un *rewind* (detener el corte por la mitad y retornar al comienzo rebobinándolo manualmente).

Por otro lado, la música puede ser el guión de una película que el *casting* (el público de la pista) debe interpretar. Estilos como el jungle y el trance están repletos de exhortaciones codificadas —bajones, redobles, punzadas de bajo, subidones— que disparan respuestas de la masa: rituales gestos de abandono, como las manos elevadas en el aire a la llegada de cierto riff o ruido. La música parece menos intensa sin esa locura colectiva. De algún modo, la mayoría de los cortes dance son componentes de un motor subcultural; escuchados aislados y sin contexto, se dirían tan desconcertantes e inútiles como un carburador fuera de un coche. Y aunque tener una pieza de motor en medio del comedor tenga un cierto encanto surrealista, seguramente no sea el decorativo el mejor uso que puede dársele a tal componente.

El contexto puede ser realmente específico. Hay cortes que se asocian con un club en particular, como el tema «Twilo Thunder», compuesto en forma de tributo al hoy extinto club Twilo de Nueva York. Su sonido fue adaptado al inmenso *sound system* de Twilo y diseñado para engrasar la especial atmósfera generada por la multitud que atendía religiosamente a las sesiones de ocho horas de Sasha & Digweed. La cultura electrónica se jacta de su alcance global y su trascendencia geográfica, pero a veces se fija a un sentido de lugar. Lo que crean estos sitios privilegiados, estos templos del sonido, es una forma de posmoderno tribalismo: personas de diferentes contextos y localizaciones se reúnen para experimentar una misma vibración tribal.

Estas comunidades temporales exigen que la gente deje sus ideologías en la puerta, junto a sus abrigos. Esto no es tan apolítico como antipolítico, o quizá

prepolítico: un intento de cortar divisiones y descubrir una base primaria de conexión, aunque sea tan sencilla como compartir las mismas sensaciones (de sonido, de droga) en un mismo espacio. Lo que ayuda a explicar por qué la cultura de baile es tan escéptica con las palabras, por qué intenta esquivar el uso del lenguaje: porque las palabras dividen. Y esta música trata sobre la necesidad de fundirse, de convertirse en algo más grande que uno mismo, una multitud que baila, un sublime infinito de sonido, el cosmos.

13. Conexión

Una de las palabras clave de la cultura dance es «mezcla», término con múltiples aplicaciones y resonancias. «Público mezclado»: la mayoría de escenas dance sostienen que todos son bienvenidos y que los clubes con buena mezcla social, racial y genérica son los que tienen mejores vibraciones. «Mezcla-y-agita»: el *ethos* musical que comparten la mayoría de géneros electrónicos es la creencia en el cruce de fronteras estilísticas. Remezclas: más que una completa e intocable obra de arte, un corte dance supone más una colección provisional de recursos sónicos que reorganizar; de ahí la moda de las múltiples remezclas y los álbumes de remezcla donde DJs y productores rinden tributo a un artista por medio de remezclas, a veces llegando a borrar su música. «Mezclar»: el arte del DJ supone tomar cortes dispares y conectarlos en un metacorte, un flujo potencialmente interminable. La música insiste en «ir con el flujo» y «estar aquí, ahora», perderse en un presente de sensación pura.

Aquí están: los principios y los parámetros de la música electrónica de baile. Pero esta cultura es tan vasta, contiene tantas multitudes, que para cada precepto listado anteriormente hay excepciones que contradicen mis declaraciones.

Tomemos algunos ejemplos.

Muerte del autor. Hay muchos productores de electrónica que piensan en sí mismos como artistas de primera clase en el viejo sentido de la palabra, y que operan como francotiradores que trascienden los límites del género. De forma contradictoria, nuevas formas de arte suelen alabarse usando terminología pasada de moda y valores apropiados para formas anteriores. Esta forma de pensar puede afectar a los creadores y los críticos. Así, una figura como Goldie, pionero del drum'n'bass, concibe lo que hace usando categorías como expresión, catarsis, «expulsar a mis demonios». Cada ruido y beat de sus discos parece tener un correlato biográfico, cuenta la historia de su turbulenta vida. Su visión de sí mismo como un «deslumbrante genio visionario» ha moldeado tanto su trayectoria estética (véanse *Timeless* y *Saturnz Return*, álbumes de concepto) como su recepción pública.

Forma y Junción > Contenido y significado. De hecho, algunos productores de dance intentan «decir cosas» mediante forma de canción y verdaderas letras, samples resonantes o los alias y títulos que escogen. La música de baile realmente politizada es escasa (Underground Resistance, Atari Teenage Riot), pero hay una política implícita y una resonancia del mundo real en gran parte de la música electrónica, como la redentora visión utópica de la cultura house, o ese renegado realismo callejero que caracteriza al jungle y que se expresa a través del sentimiento militante de los ritmos, la ominosa amenaza de las líneas de bajo y apocalípticos samples como *«the roots reggae derived cry»* o *«all of the youth shall witness the day that Babylon shallfall»*.

Ritmo / Textura > Melodía /Armonía. La preeminencia de ritmo y textura debe ser el verdadero nexo de la cultura dance con la vanguardia, pero la electrónica abunda en melodías preciosas: de supremos compositores como Orbital y Boards of Canadá hasta las producciones basadas en ganchos de Omni Trio y LTJ

Bukem, pasando por el talante pop de productores de deep house como Chris Brann o Herbert. Muchos productores dance están educados en composición tradicional, han tocado en bandas, saben sobre progresiones armónicas, etcétera. Esta educación puede alejarles de las rupturas conseguidas por aquellos que no conocen las reglas, pero lo adorable de su música es innegable.

Música de máquinas versus musicalidad. Hay sustanciales envolturas de la cultura dance que homenajean a ideales de la música tradicional: el swing del jazz, la destreza pianística, el feeling, la sutileza. En particular, hay una obsesión por el jazz fusión de los primeros setenta y la «calidez» de instrumentos como el piano eléctrico Rhodes. Paradójicamente, muchos productores dance consideran que el progreso supone sonar menos alienígena, futurista y mecánico, y emplear más instrumentación acústica: contrabajo, solos de flauta y saxofón, cuerdas. De ahí la veneración por compositores de bandas sonoras como John Barry, de arreglistas con sello propio como David Axelrod, y de líderes del jazz-funk como Roy Ayers, todos ellos imitados o sampleados. Además, el software se ha vuelto tan sofisticado que los beats pueden programarse con acentos, inflexiones y discrepancias de sonido realmente humanos. Y algunos ritmos del drum'n'bass son tan detallados y constantemente cambiantes que suenan como un batería de jazz marcándose un solo.

Futurismo. Hay bastantes hilos de la cultura dance —las suaves tensiones jazz dentro del drum'n'bass y el trip-hop, los caprichosos elementos afrobrasileños del house— que son realmente conservadores. Muchos productores parecen creer que el presente es menos distinguido que alguna idealizada era dorada, y que los estándares de musicalidad han descendido. Además de una fascinación por lo futurístico, la cultura dance siente igualmente un potente tirón hacia el pasado: está obsesionada con raíces y orígenes, y a menudo es presa de la nostalgia. De aquí la moda por todo lo que sea *old skool,* como la música disco de los setenta, el electro y el synth-pop de los ochenta o el primer hardcore rave.

La cultura es cada día más y más obsesiva con su propia historia.

Mezclando. Mucha música electrónica de carácter vital está hecha por puristas que han estrechado su foco a un solo estilo, refinando y destilando la forma. Conversamente, la música mezclada puede resultar a menudo un embrollo desgraciadamente ecléctico, o una blanda mezcla que adormece toda la distinción de las fuentes originales.

Como puede verse, mi lista de principios es parcial: la cultura es siempre caótica, evita nuestros intentos de definición. Los aspectos que resalto, no obstante, representan los nexos de esta música con el radicalismo. Estos suponen los «elementos emergentes», por usar un concepto de estudios culturales en referencia a tendencias que apuntan hacia futuras formaciones estéticas y sociales. Cualquier fenómeno cultural que tiene verdadero impacto en el presente, invariablemente debe ser una mezcla de «emergente» y «residual» (esto es, tradicional). En general, la música totalmente de vanguardia y adelantada a su tiempo subsiste en el gueto académico, dependiendo de subsidios del Estado o apoyo institucional; las más avanzadas formas de *arte sonoro* o *diseño de sonidos* no se defienden en el mercado del pop, sino que habitan el mundo de las galerías de arte, museos, seminarios, simposios y festivales. Eso está bien, pero lo excitante de la música electrónica de baile es que aplica estas ideas de vanguardia en un contexto popular, guiado por el groove y los ganchos pegadizos, y animado por la diversión y la celebración colectiva. Un ejemplo es la mezcla que hace el jungle de raíces y futuro (de «Roots N Phuture», como el clásico de Phuture Assassins). Los elementos vanguardistas «emergentes» del jungle no habrían funcionado sin el material «residual»: para obtener la ciencia del breakbeat, necesitas primero breakbeats (breaks percutivos, sudorosos, humanos) que proporcionen la materia bruta finalmente sampleada y digitalmente recombinada.

En última instancia, la música electrónica de baile es más disfrutable cuanto más impura: ritmo y textura chocando contra composición, maquinaria sin alma luchando contra ideas tradicionales de belleza, impulsos de vanguardia abducidos por la demanda de grooves para el baile. Estas tensiones son las que mantienen viva a la música.

1

OIGO UN MUNDO NUEVO: LOS PIONEROS DE LA MÚSICA ELECTRÓNICA (1910-1968)

ORIOL ROSELL

> El último cuarto del siglo XIX empieza a desarrollar en el arte una serie de situaciones, de progresiones, de aperturas, unas veces interrelacionadas y otras albergando reactivos polémicos cuyo activismo ha llegado hasta nuestros días. Las vanguardias han venido funcionando dentro de un principio de libertad, buscando nuevas operaciones espirituales de acuerdo con invenciones y descubrimientos científicos, con realidades o apetencias sociales, acusando, también, la situación conflictiva de nuestro tiempo.
>
> *Diccionario del Arte Moderno,* bajo dirección de Vicente Aguilera Cerni, Fernando Torres Editor, 1979

A finales del siglo XIX, Europa era un hervidero social, político, económico y cultural. La progresiva pérdida de las colonias redundó en una erosión de los imperios que culminó con su total desintegración a raíz de la Primera Guerra Mundial. La burguesía se impuso como clase dominante en un entorno industrializado que concentró la actividad en las ciudades, y dio pie a nuevos conflictos de naturaleza urbana desconocidos hasta entonces. El anarquismo y el comunismo fueron la gran respuesta ideológica a la problemática de un cuerpo social, el proletariado, que exigía su participación en la vida política y, sobre todo, económica del momento. El desarrollo de la tecnología, en progresión

geométrica, planteaba la necesidad de nuevas formas de arte no figurativas, en tanto que la fotografia y el cine se asentaban como los vehículos más fidedignos para aprehender la realidad.

A consecuencia de todo ello, en los albores del siglo XX nacieron las primeras vanguardias artísticas, alimentadas por un espíritu radicalmente nuevo. Una sensibilidad que, como recuerdan Ramón Buckley y John Crispin en el prólogo de la antología *Los vanguardistas españoles* (Alianza, 1973), «no se conforma con negar y destruir el pasado, sino que busca una nueva concepción vital». Tras el período de transición marcado por el impresionismo y el posimpresionismo, la ruptura definitiva con el pasado tomó forma en el fauvismo, el cubismo y el futurismo, a los que siguieron el surrealismo, el dadaísmo, el ultraísmo, el expresionismo y el constructivismo. Movimientos que fundamentaban esta «nueva concepción vital» en el desgarro de las formas clásicas, en su condena y sistemática eliminación. Matisse, Braque, Picasso, Apollinaire, Kandinsky, Chagall, Nolde, Duchamp, Kokoschka, Munch o Brancusi son solo algunos de los responsables del definitivo adiós al arte clásico. Arte viejo. Caduco.

La música no fue ajena al alboroto vanguardista. Al igual que en la poesía y las artes plásticas, los músicos se contagiaron de esta percepción del arte como investigación abierta, exploración y al mismo tiempo reflejo de su tiempo y su sociedad. A consecuencia de ello, el mismo lenguaje de la música mutó hasta ser completamente reinventado.

Tras la resaca poswagneriana (Strauss, Mahler, Scriabin), Debussy y Ravel vistieron musicalmente el impresionismo, y Erik Satie apuntó las formas del minimalismo con su música esquelética, repetitiva y funcional. La inflexión definitiva, sin embargo, la protagonizaron Stravinsky, víctima de uno de los más sonoros abucheos del nuevo siglo a raíz del estreno de su rompedora *La consagración de la primavera*, y muy especialmente Arnold Schónberg, que revolucionó la música occidental con su osada revisión del sistema armónico, el dodecafonismo, y sentó junto a Antón von Webern y Alban Berg las bases del

serialismo que, tras la Segunda Guerra Mundial, difundieron Olivier Messiaen, Luciano Berio y Dallapiccola, entre otros.

La tecnología, eléctrica primero y electrónica después, también desempeñó un papel importante en la evolución musical de las vanguardias. La institución de su uso y, aún más importante, la creación de códigos expresivos concretos a partir del mismo, sirvió de punto de partida para la música electrónica. La primera en la historia que rompió con el tabú del ruido, con la subjetividad del intérprete, con la partitura y con el sentido mismo del arte musical.

1. El futurismo: «harder, better, faster, stronger»

La primera vanguardia que incorporó la presencia tecnológica a su imaginario fue el futurismo. El pistoletazo de salida lo dio el poeta, novelista, dramaturgo y agitador italiano Filippo Tommaso Marínetti el 20 de febrero de 1909 con la publicación del manifiesto fundacional de un movimiento que, si en algo sería rico, fue en manifiestos. Marinetti, exaltado, exigió un cambio radical en la sensibilidad de los artistas italianos. Cargó contra los museos —«tumbas del arte»— y las instituciones, contra los restos del romanticismo y contra el neoclasicismo. Glorificó la guerra y la juventud, exigió velocidad y máquinas, violencia y energía. Apostó por las políticas populistas —más tarde se convirtió al fascismo, como muchos otros futuristas— y por una cultura propia de la sociedad industrial, mecanizada. Observó en la tecnología el signo de progreso que necesitaba una sociedad profundamente enquistada en los valores éticos y estéticos de la tradición.

Aunque en un principio se trataba de una corriente literaria, el futurismo rápidamente polucionó a las más diversas disciplinas del arte. De este modo, en 1910 Balilla Pratella, autor de la ópera *El aviador Dro*, firmó el *Manifiesto de la música futurista*, al que seguirían el *Manifiesto de la pintura futurista* (1910), el

Manifiesto de la dramaturgia futurista (1911), el *Manifiesto de la escultura futurista* (1912), el *Manifiesto de la cinematografía futurista* (1916), el *Manifiesto de la fotografía futurista* (1930) y un largo e inacabable etcétera.

En su proclama, Balilla Pratella hacía un llamamiento a los jóvenes «porque solo ellos escucharán y solo ellos entenderán lo que tengo que decir. Hago un llamamiento a los jóvenes, a esos que están sedientos de lo nuevo, lo actual, lo vital». Sin embargo, esos sedientos de lo nuevo, lo actual y lo vital difícilmente vieron saciada su sed con la obra del mismo Balilla Pratella, incendiario sobre el papel pero bastante más contenido a la hora de componer sus piezas, atropellada síntesis de formas nuevas y viejas que sucumbieron a su ambición y, más concretamente, a su falta de sustancia vanguardista.

Sustancia que, por otra parte, derrocharon las creaciones de Luigi Russolo (1885-1947), pintor y poeta futurista que, alrededor de 1910, sin ninguna formación previa en el campo de la acústica, la composición o la ingeniería, empezó a construir sus máquinas de generar ruidos, los intonarumori, en colaboración con el también pintor Ugo Piatti. Los objetivos de Russolo, expuestos en su manifiesto *Harte dei rumori* (1913), eran ampliar e incluso sustituir la gama tonal y textural en la música —«es preciso reemplazar la restringida variedad de timbres de los instrumentos orquestales por la variedad infinita de timbres obtenidos a través de mecanismos especiales»— y conferir al sonido no articulado, vulgo ruido, la misma categoría estética que al sonido articulado, sea este orgánico, el canto, o inorgánico, los instrumentos: «Nosotros, los futuristas —escribió—, hemos amado y disfrutado profundamente las armonías de los grandes maestros. Durante años, Beethoven y Wagner han agitado nuestros nervios y corazones. Ahora estamos saciados y encontramos mucha más fruición en la combinación de ruidos de los raíles, el motor de explosión, los carruajes y las masas aullantes que en la enésima escucha de la *Heroica* o la *Pastoral*».

La primera máquina producida por el binomio Russolo-Piatti fue el Explosionador *(explosionatore)*, un dispositivo que, con la sucesión automática

de diez notas completas, emulaba el sonido de un motor. Le siguieron artefactos como el Ululador *(ululatoré),* el Gluglulador *(gorgogliatore),* el Silbador *(sibilatoré),* el Crepitador *(crepitatoré),* el Ronroneador *(ronzatoré),* el Rascador *igmádatore),* y así hasta completar una formación orquestal completa de intonarumori.

Si bien los intonarumori fueron esencialmente empleados como complemento a desarrollos instrumentales más o menos tradicionales firmados por otros futuristas como Balilla Pratella, Casavola o Baila, Russolo compuso algunas piezas destinadas a ser exclusivamente interpretadas con —o, mejor, por— sus máquinas. Desgraciadamente, todas las grabaciones existentes desaparecieron durante la Segunda Guerra Mundial, así como la práctica totalidad de intonarumori y casi todas las partituras de Russolo, inexplicablemente destruidas por su hermano Antonio. Sin embargo, la reconstrucción a partir de ilustraciones de la época de algunos intonarumori a manos de Mario Abate y Pietro Verardo en 1977, en ocasión de la Bienal de Venecia, permite disfrutar hoy de una de las contadas ejecuciones en vivo de *Risveglio di una cittá,* obra paradigmática de la música ejecutada por intonarumori.

La pieza, compuesta en 1913, reproduce el despertar de la moderna ciudad industrial: maquinaria desperezándose, tráfico creciente, la masa obrera dirigiéndose a la fábrica... Un crescendo ruidoso que, al igual que los intonarumori, es ante todo una celebración de la capacidad tecnológica del ser humano. Esta misma idea, íntimamente ligada a los conceptos de progreso y futuro, marcó por siempre la iconografía de la música electrónica: una disciplina que, salvo contadas excepciones, es una apología de la inteligencia del hombre, traducida en visiones ultratecnificadas, simétricas y muchas veces fantacien tíficas. «La evolución musical —anticipaba Russolo— es paralela a la multiplicación de las máquinas, que colaboran con el hombre en todos los frentes.» Cuarenta años antes de la presentación del primer ordenador, el italiano ya anunciaba la íntima relación entre creación y tecnología que definió el devenir de esta música.

Los hallazgos de los futuristas difícilmente soportan una comparación objetiva con los de sus coetáneos surrealistas y dadaístas. A diferencia de los italianos, estos subvirtieron preceptos conceptuales mucho más profundos que la mera iconoclastia estética de Marinetti y su estéril asomo de revolución, que aun así marcó la pauta de muchas y muy distintas expresiones artísticas posteriores, del cyberpunk al techno de Detroit. Pese a todo, la obra de Luigi Russolo trascendió a su tiempo: a partir de la validación musical del ruido que desarrolló, en la que ulteriormente ahondó la escuela concreta francesa, este se convirtió en una apreciación estrictamente subjetiva. Es ruido lo que se escucha como tal. Es música lo que se mide desde una perspectiva estética. Un precepto que guió los pasos y dio *entente* formal a la música electrónica hasta nuestros días.

Esto, sumado a las convicciones antifascistas del creador de los intonarumori, que le obligaron a alejarse del grupúsculo liderado por Marinetti y, con el ascenso al poder de Mussolini, a exiliarse en París, hizo de Luigi Russolo una figura singular que se impone por derecho propio como básica en la música electrónica. Incluso con su exigencia del uso musical de «todos los ruidos que pueden producirse con la boca sin hablar ni cantar», que incluye en el sexto bloque de su catalogación de los ruidos en *Harte dei rumori*, contribuyó sobremanera al desarrollo de la poesía fonética, que en boca del dadaísta Kurt Schwitters y su paradigmática *Die Sonate in Urlauten, o Ursonate,* sentó en 1932 los cimientos de la audiopoética moderna.

2. Metal pesado: música máquina

Luigi Russolo inició con sus intonarumori una tradición exclusivamente relacionada con la música ligada a la tecnología: la del músico inventor. A partir de sus máquinas de hacer ruido, la labor del compositor y la del ingeniero tendieron a confundirse en favor de una suerte de creador total de universos

sonoros que ha tenido no pocos representantes a lo largo de la historia. Algo inevitable si se tiene en cuenta la particular naturaleza de una música sometida a los designios del progreso técnico, cuyas necesidades no siempre quedan cubiertas por la maquinaria disponible y que muchas veces obliga al artista a construirse sus propios recursos. En relación directa con este fenómeno, se da también la figura inversa. Esto es, la del *luthier* que protagoniza una aventura musical para testar o sencillamente exhibir las virtudes de su invención. A consecuencia de ello, la música electrónica contó, especialmente en sus primeros tiempos, con un colorista ramilllete de personajes cuyos nombres quedarán por siempre ligados a sus muchas veces estrafalarios cacharros.

Las cronologías más completas sitúan el origen de la instrumentación automática en algún momento del siglo n a.C, en el seno de la cultura griega. El arpa eólica, supuestamente un objeto ritualístico para mayor gloria de Eolo, dios de los vientos, consistía en dos puentes que tensaban un número variable de cuerdas. Debidamente montada en el alféizar de una ventana, el viento hacía vibrar las cuerdas —todas de la misma longitud—, y estas emitían una nota continua. Este tipo de dispositivos se repitieron bajo las más diversas apariencias a lo largo de todo el medievo y el Renacimiento. En el siglo XVI Athanasius Kircher narraba las asombrosas habilidades de un artefacto mecánico capaz de componer música en su *Musurgia Universalis* (1600). Cuarenta y un años después, Blaise Pascal inventó la primera calculadora, y en 1738 se construyeron pájaros metálicos capaces de reproducir distintas melodías para divertimento de la corte. A finales del siglo XVIII aparecieron los primeros carillones, y David Hughes inventó el telégrafo con teclado siguiendo el modelo de un piano en 1859.

Pero la fecha más importante de este muy abreviado repaso es 1876. Ese año, Elisha Gray, inventora del teléfono junto con Bell, patentó el electroarmonio, o piano electroniusical, capaz de mandar notas a través del cableado telefónico. Con él arrancó un periplo que llega hasta nuestros días y que conjuga la

progresión tecnológica de naturaleza eléctrica y los continuos cambios de sensibilidad en la estética musical. Entre el electroarmonio de Gray y la comercialización del primer sintetizador Moog (1965) dista casi un siglo de imaginación desbordante, nombres trabalenguas y mucha, muchísima circuitería hoy sumida en el olvido.

De entre las decenas de máquinas para hacer música aparecidas con anterioridad a los sintetizadores vale la pena detenerse en algunas dignas de análisis. Por ejemplo, el telarmonio, o dinamófono. Diseñado por Thaddeus Cahill en 1906, el telarmonio era un impresionante mamotreto de nada menos que doscientas toneladas de peso. Pensado para transmitir sonido a través de la red telefónica, cuenta con el mérito de ser el primer generador de síntesis aditiva del que se tiene noticia y el primer intento serio de crear un hilo musical, un muzak: la idea de Cahill era enviar música a hoteles y restaurantes para hacer más agradable la estancia de los clientes. Por desgracia, los cables de la época apenas pudieron resistir una señal tan ancha y el asunto acabó en un molesto zumbido que causaba interferencias en toda la red telefónica local. Básicamente, el telarmonio consistía en un sinfín de dinamos que mandaban impulsos alternos que se convertían en señales acústicas de distinta frecuencia e intensidad. Poco argumento para el hombre de negocios que, como rememoraba Mark Singer en su artículo «Singing the Body Electric», publicado en la revista *The Wire* de septiembre de 1995, «estaba tan enfadado con las interferencias producidas por el invento de Cahill que un día lo rompió en mil pedazos y los echó al fondo del río Hudson. Al menos, eso dice la leyenda».

Bastante más manejable, y con un calado popular mucho mayor —de hecho todavía se utiliza en determinados ámbitos—, el eterófono, también conocido como tereminovox o teremín, apareció en 1920 de la mano del ruso Lev Sergeyvich Termen, o Léon Theremin. Con su estrambótico aspecto, similar a una radio destripada, el teremín es uno de los mecanismos más ingeniosos de la historia, principalmente porque suena sin que el intérprete tenga contacto físico con el instrumento. Es decir, que se toca sin ser tocado, entre otras cosas porque

puede provocar una electrocución. Semejante prodigio ocurre gracias a la inventiva de su autor, que construyó un emisor de campos magnéticos capaz de convertir en señal acústica la alteración de los mismos. Así, su manejo quedó reservado a un reducido grupo de virtuosos —entre los que destaca la estadounidense de origen soviético Clara Rockmore— capaces de controlar con el ajustado movimiento de las manos el manejo «espacial» del aparato. De sonido muy característico, agudo y ululante, el teremín fue rápidamente asimilado por Hollywood, que lo convirtió en el santo y seña del cine de terror de los años treinta —generalmente anunciando o acompañando el movimiento de una presencia fantasmagórica—, y más tarde por la música pop y el *easy listening:* baste recordar la melodía conductora del «Good Vibrations» de Beach Boys (en realidad interpretada con una imitación del teremín: el tanerín), la tosca intervención electrónica de Jimmy Page en «Whole Lotta Love», de Led Zeppelin, o las majaradas futuristas de Les Baxter. Otros insignes usuarios del teremín fueron compositores como Bernard Herrmann o el mismísimo Edgar Varèse.

También Varèse, junto con Messiaen, Honegger y Milhaud, aparece entre los músicos más reputados que utilizaron, desde 1928 y hasta bien entrada la década de los cincuenta, las ondas Martenot. Bautizadas con el apellido de su creador —el violonchelista francés Maurice Martenot—, las ondas ídem se convirtieron en un instrumento de uso esencialmente local, puesto que su importación fuera de Francia era precaria y muy puntual. Sin embargo, dentro del país galo gozaban de mucha popularidad entre los abanderados de la vanguardia, que recurrían insistentemente a este teclado capaz de producir una gama bastante amplia de sonidos y que se basa en la síntesis sustractiva. Este mismo principio sirvió de modelo para otros precursores del sintetizador moderno que se inspiraron directamente en las ondas Martenot, tales como el claviolín o el ondiolín, instrumento este último que se erigió en fetiche de compositores adscritos al *easy listening* como Juan García Esquivel o Martin Denny, audaces exploradores de las posibilidades del estéreo y de un sonido tan cómodo a la vez que

misterioso. No solo era música de cócteles de sociedad. El primer lounge quiso ser medio de exploración del nuevo espacio —exterior (el primer satélite Sputnik fue puesto en órbita en 1957) y sonoro—: no en vano, también se hablaba de *«space age bachelor pad music»*.

Si bien el inventario es inacabable —mencionemos, aunque sea a modo testimonial, la existencia del trautonio, el melocordio (codiseñado por Robert Beyer, más tarde colaborador de Herbert Eimert), el electrófono, el ritmicón, el novacordio, el tutivox o el electronio pi—, dos hallazgos tecnológicos destacan por derecho propio por su incalculable influencia en el rumbo de la música electrónica. Por una parte, la cinta magnética, que cambió definitivamente la forma de grabar música y de entender el papel del estudio, convertido en elemento creativo desde los experimentos de Pierre Schaeffer y el GRM. Por otro, el sintetizador, inventado en 1955 por Olson y Belar para RCA y convertido en objeto de consumo masivo por Robert Moog diez años después. En sus distintas encarnaciones, el sintetizador, un generador de sonidos artificiales, es decir, no emitidos por una fuente natural, se convirtió en la base de la electrónica producida hasta la aparición del software y los sistemas digitales. Pero esa, como suele decirse, es otra historia.

Ninguno de estos inventos hubiera servido de mucho de no haber sido por la intervención de un surtido grupo de personajes, unas veces iluminados, otras geniales y a veces hasta ambas cosas, cuyas exploraciones de los nuevos mundos desvelados por la tecnología redundaron sustancialmente en la normalización popular del sonido electrónico. De los muchos y muchas que fueron, cabe destacar a Joe Meek, Oskar Sala, la pareja formada por Louis y Bebe Barron, Morton Subotnick y Raymond Scott, casi todos ellos estadounidenses y con una visión mucho menos intelectualizada que sus homólogos europeos.

La excepción que confirma esta regla es el inglés Joe Meek —un cruce entre Buddy Holly y las primeras aportaciones del *home studio* a la música popular: con una cámara de eco casera, sonidos inusuales como agua grabada al tirar de la cadena del inodoro (y reproducida al revés) y todo tipo de manipulaciones

sonoras presámplicas, Meek fusionó surf, rock'n'roll, pop y precedentes del ambient en «I Hear a New World» y el single de éxito «Telstar», al frente de The Tornados— y, sobre todo, el alemán Oskar Sala (1910). Alumno de Paul Hindemith, Sala participó a los veinte años en la construcción del primer trautonium, obra del doctor Friedrich Trautwein, y se especializó en su uso: es uno de los contados intérpretes de trautonium que se recuerdan. Su relación con este artefacto le llevó a diseñar por su cuenta versiones ampliadas y mejoradas, con lo que empezó a labrarse un nombre en el mundo de la ingeniería musical. Así, entre 1935 y 1952 dio a luz al radio-trautonium y al mixtur-trautonium, de los que posee la patente en Estados Unidos y media Europa. En 1958 fundó el primer estudio especializado en música electrónica de Berlín, que se convirtió en su cuartel general y el lugar donde creó numerosos jingles publicitarios para la radio y la televisión e investigó las posibilidades del sonido sintético como elemento dramático en la narrativa cinematográfica. Su logro más famoso son los efectos de sonido de *Los pájaros,* de Alfred Hitchcock.

También el cine es el vehículo escogido por Louis (1920-1989) y Bebe Barron (1927-2008) para dar a conocer sus angulosos sonidos. El matrimonio de compositores estadounidenses, que se inició en la labor investigadora en 1948 tras hacerse con un magnetófono, se convirtió en algo así como las primeras estrellas de la música electrónica popular gracias a la imaginativa banda sonora de *Planeta prohibido* (1956), film de ciencia ficción que musicaron únicamente con sonidos electrónicos y que gozó de gran éxito, hasta el punto de que se les nominó a un Osear a la mejor banda sonora.

Quien también gozó del favor del público, aunque a una escala considerablemente mas reducida, fue Morton Subotnick. Gracias, por supuesto, a *Silver Apples of the Moon* (1967), una entretenida composición que supuso la consagración popular del sintetizador modular Buchla, obra de Don Buchla, miembro del San Francisco Tape Center fundado por Subotnick y Ramón Sender. «El sintetizador modular —explica hoy Subotnick— no pretendía ser un instrumento musical, sino una paleta de controles para crear música, algo

parecido a un ordenador analógico. La diferencia esencial respecto al sintetizador Moog es que este estaba pensado para un uso distinto, más clásico, de ahí que tuviera un teclado tradicional con blancas y negras.» *Silver Apples of the Moon* cuenta con el mérito añadido de ser la primera obra electrónica especialmente pensada para ser publicada en formato disco, lo que le confirió una naturaleza más funcional, menos diletante de la habitual en los tiempos de exploración y descubrimiento en que fue compuesta. Actualmente, Subotnick es el codirector del Programa de Composición y el Centro de Experimentos en Arte del California Institute Of The Arts. Aún realiza giras puntuales como ponente y compositor e intérprete de música electrónica.

A Raymond Scott, en cambio, se le sumió en el ostracismo hasta hace muy pocos años, cuando la reedición de algunos de sus trabajos permitió descubrir a un músico de imaginación desbordante y gran sentido del humor. Proveniente del jazz y productor muy solicitado a mediados de los cincuenta, Scott fue responsable de algunos de los momentos más innovadores del sonido Motown, productora de soul donde estuvo empleado entre 1972 y 1977. Años antes, sus alocadas composiciones fueron adaptadas en más de mil episodios de las series de dibujos animados *Looney Toones* y *Merry Melodies*, de Warner Brothers, e *interpretadas* en la pequeña y la gran pantalla por Bugs Bunny y el Pato Lucas. A él se deben inventos como el electronio y el clavivox, una suerte de sintetizador *avant la lettre* que utilizó recurrentemente en sus hermosas y divertidísimas miniaturas musicales.

3. Música concreta: representando

> Nada estaba listo y todo estaba por hacer, y tuvimos el privilegio de no hallar nada delante de nosotros.
>
> Pierre Boulez, *Puntos de referencia*

La irrupción de la música concreta supuso la mayor revolución sonora acontecida en Occidente desde el dodecafonismo de Schónberg y las serenatas industriales de Luigi Russolo, y su impacto en el panorama artístico posterior resultó aún mayor, puesto que descubrió el potencial creativo del estudio de grabación hasta el punto de convertirlo en un elemento determinante, muchas veces el único, del proceso compositivo. Por primera vez en la historia, nacía un género inconcebible sin la presencia de los dispositivos eléctricos. Pero no es su naturaleza sistémica —depende por entero de un sistema tecnológico— la única novedad que aportó a la música contemporánea: tanto o más relevante resultaba su utilización estética de sonidos no emitidos por instrumentos o personas. Si Russolo construyó los intonarumori para emular el rugido de las fábricas y el traqueteo de los motores, los músicos concretos «toman» esos sonidos directamente de la realidad gracias al desarrollo de la microfonía y las técnicas de grabación. Con ellos nacieron conceptos como «poesía sonora», «paisaje sonoro», «radio-arte» o «arte sonoro».

El término «música concreta», acuñado por Pierre Schaeffer, su inventor, principal ideólogo y autor de *A la recherche A'une musique concrete* (1952), ensayo donde se exponen los principios básicos del género, se significa en oposición a la música abstracta. Como tal hay que entender la música tradicional, que se basa en la composición —escritura de la partitura— y su posterior interpretación. La música concreta, por el contrario, utiliza la cinta magnética como soporte y al mismo tiempo obra. El compositor graba sonidos concretos —es decir, no marca una directriz tonal o tímbrica, sino que trabaja con «objetos sonoros», ya existentes—, que graba, manipula y yuxtapone. La obra, por tanto, es intransitiva en tanto que única: no puede ser interpretada, sino únicamente escuchada. Permanece inalterable y puede ser disfrutada infinitas veces sin que se dé variación alguna, puesto que su ejecución no depende de la subjetividad de un intérprete humano, sino de la eficacia y calidad del

dispositivo reproductor.

En los preliminares de *Tratado de los objetos musicales* (1966), Schaeffer lo expone así:

> Cuando en 1948 propuse el término de «música concreta», creía marcar con este adjetivo una inversión en el sentido del trabajo musical. En lugar de anotar las ideas musicales con los símbolos del solfeo, y confiar su realización concreta a instrumentos conocidos, se trataba de recoger el concreto sonoro de dondequiera que procediera y abstraer de él los valores musicales que contenía en potencia. Esta expectativa justificaba la elección del término y marcaba la apertura de direcciones muy diversas para el pensamiento y la acción. Pero primeramente hubo que ajustar el precio de la ganga. Era aún la época de los tocadiscos y únicamente el surco cerrado permitía tallar en los sonidos los recortes que nos llevaban a los collages. Pensábamos en los precedentes de la pintura, y el paralelismo con una pintura no figurativa, llamada «abstracta», nos llevaba directamente a las antípodas de lo concreto: pero no íbamos a llamar «abstracta» a una música que se privaba de los símbolos del solfeo y trabajaba en el propio sonido vivo. De ahí a imaginar una reciprocidad entre pintura y música no había más que un paso, que enseguida franquearon algunas gentes de espíritu simétrico. Decían: la pintura figurativa toma sus modelos del mundo exterior, en lo visible, mientras que la pintura no figurativa se apoya en valores pictóricos forzosamente abstractos; a la inversa, la música se ha elaborado sin modelo exterior, y solo remitía a «valores» musicales abstractos, y ahora se hace «concreta», «figurativa» podríamos decir, cuando utiliza «objetos sonoros» extraídos directamente del «mundo exterior» de los sonidos naturales y de los ruidos.

Ateniéndonos a esta definición, es de ley resaltar la figura de Walter Ruttmann (1887-1941) a modo de insigne pionero de la música concreta y, quizá, inspirador de Schaeffer. Arquitecto, pintor y cineasta, Ruttmann fue también el primer autor de cine abstracto, con sus cinco *Opus* de lo que él llamaba «música óptica». Precisamente su ocurrencia de invertir el orden de la fórmula, es decir, de crear una película que no se ve, solo se escucha, dio lugar al primer episodio «concreto» que se conoce: *Wochende, o Weekend,* un montaje de once minutos realizado con retales de sonidos relativos a un fin de semana berlinés —voces, músicas, ambientes— realizado sobre celuloide en 1930. Pese a todo, la puntual incursión audioartística de Ruttmann es, comparada con la obra sonora y teórica de Pierre Schaeffer, una anécdota sin mayor trascendencia histórica.

Pierre Schaeffer nació en Nancy el 15 de agosto de 1910. Hijo de un violinista

y una cantante, ingresó a muy pronta edad en el conservatorio de su ciudad natal para estudiar chelo. Sin embargo, el joven Pierre renunció a su carrera como instrumentista para, tras permanecer en la escuela politécnica entre 1928 y 1931, matricularse en electricidad y telecomunicaciones. Acabada la carrera, fue contratado en 1934 por el servicio de telecomunicaciones de Estrasburgo. Dos años después, su traslado a la radio pública de París —a partir de 1940 bajo control de las fuerzas de ocupación nazis, aunque Schaeffer fuera colaborador de la resistencia— marcó el punto de partida de su particular odisea en el mundo de la electroacústica.

Fascinado por las posibilidades del estudio de grabación y los elementos que lo integran —fonógrafos, mezcladores, etcétera—, Schaeffer inició su obra teórica centrándose, no en el sonido, sino en su escucha. Sus primeras conclusiones, publicadas en *Revue Musicale,* establecieron la diferencia entre lo que él acuñó como la «escucha binaural ordinaria», natural y orgánica, y la «escucha de radio», abierta a las infinitas posibilidades que of rece el medio. Entroncando con esta tesis, circunscribió al cine y la radio en la categoría de las «artes transmisoras» y ahondó en la dualidad de su rol en tanto que fuentes de sonido: en sus propias palabras, «retransmiten lo que vemos y lo que oímos, pero también lo que no vemos ni oímos». Es decir, permiten escuchar la voz de los personajes y los sonidos incidentales de la escena, los sonidos «concretos», pero también introducen músicas que no vemos ejecutar y voces que no vemos articular, sonidos «abstractos». Esta primera diferenciación entre sonidos concretos y abstractos fue determinante en la obra de Pierre Schaeffer y, por extensión, de lo que posteriormente se conoció como música concreta.

La radio era, para el ingeniero francés, el medio idóneo para experimentar con el sonido. En primera instancia, acomodó sus pruebas en la narrativa más o menos ortodoxa del serial. Pero a partir de 1944, fecha en que se retransmite por primera vez la serie *La Coquille a Planétes,* se zambulló por completo en el cosmos de nuevas sensaciones sonoras que descubre en su Studio d’Essai de la Radiodiffusion Nationale, laboratorio de investigación sonora que él mismo

fundó en 1943 y que posteriormente fue rebautizado como Club d'Essai.

El hecho que precipitó definitivamente el nacimiento de la música concreta fue el inicio, en enero de 1948, de su estudio y catalogación de los sonidos alterados mediante la manipulación de su soporte y su medio de reproducción; esto es, el disco y el fonógrafo. Son en total cinco trabajos —*Eludes de Bruits*— donde Schaeffer conjuga distintas velocidades de reproducción, construye bucles (loops) y crea efectos diversos (reverberaciones, *delays*, distorsiones) con la ayuda del fonógeno, una suerte de sampler seminal inventado por él mismo. Las conclusiones prácticas de los *Études de Bruits* se retransmitieron vía Radio Nationale el 5 de octubre de ese mismo año en el legendario *Coticen de Bruits.*

Schaeffer estableció una primera catalogación del acontecimiento sonoro, el *objet sonore*, en dos grupos básicos: los de origen humano (voces, respiración, gritos, silbidos) y los no humanos (instrumentos orquestales, ambientes, percusiones). Más adelante depuró este orden en su *Soljege des objets sonores*, división que entroncaba con la elaborada por Luigi Russolo en su *L'arte dei rumori* y que establecía cuatro bloques esenciales: los elementos vivos, los instrumentos preparados, los instrumentos convencionales y los ruidos (esto es, todos los sonidos que no encajan en ninguno de los tres grupos anteriores). Cada acontecimiento acústico clasificado se mide, además, por veinticinco parámetros distintos —longitud, complejidad...—, así como por la manipulación a la que es sometido por el músico concreto: reverberación, modulación, transmisión, etcétera.

A raíz de la asignación en 1949 del joven compositor Pierre Henry como ayudante, se forjó una alianza musical que dio como fruto algunas de las piezas paradigmáticas de la música concreta —*Symphonie pour un homme seul* (1959), *Orphée* (1953)— y se configuró el binomio fundacional del Groupe de Recherches de Musique Concrete, al que en 1951 se sumó el ingeniero Jacques Poullin. El trío entró a trabajar en el primer estudio de música electroacústica de la historia, enteramente financiado por la RTF (Radiodiffusion Televisión Francaises). Al cabo de cuatro años, contaban con un grabador de cinta de tres

pistas, una máquina con diez cabezales lectores capaces de generar loops con eco (el morfófono), un lector de cinta con veinticuatro velocidades de reproducción y otros artefactos de confección propia que sirvieron, no solo a Schaeffer y Henry en su tarea creativa, sino también a ilustres invitados y colaboradores como Messiaen, Boulez, Stockhausen, Varèse o Honegger.

Si la obra en solitario de Pierre Schaeffer quedaba muchas veces condicionada por sus objetivos eminentemente técnicos, la de su mano derecha, Pierre Henry (1927-2017) cuenta con un mayor sentido de la musicalidad, dada su ambivalencia como ingeniero y compositor. Alumno de Messiaen, Passerone y Boulanger, él fue quien por primera vez asumió la música concreta como escuela artística. Fundador de los estudios Apsomé tras los años de colaboración con Schaeffer, la primera entidad privada dedicada a la música experimental, Henry cargó de emotividad el manejo de la cinta magnética. Una emotividad que pasaba inexorablemente por la instauración de un nuevo orden estético —el aprecio de la modulación, la sensualidad hipnótica del loop, el misticismo de la reverberación— y que desarrolló en convergencia con otras artes como el cine o la danza. Autor de ballets como *Le voyage* (1962) o *Messe pour le temps present* (1967), compuesto para Maurice Béjart, Pierre Henry es también responsable de episodios tan hermosos como *Variations pour une porte et un soupir* (1963), obras monumentales como *Messe de Liverpool* (1968) o *Dixieme Symphonie* (1979) e incluso una simpática incursión «concreta» en la música pop: la célebre «Psyché Rock».

También involucrado en el Groupe de Recherches de Musique Concrete, en el que entró en 1958 como ayudante de Schaeffer —entre 1966 y 1997 permaneció como director artístico—, Francois Bayle (Madagascar, 1932) fue uno de los principales responsables de introducir la música concreta en los dominios de la informática. Su inmersión en la composición concreta digital se dio desde dos perspectivas bien distintas: como usuario, al protagonizar los primeros acercamientos musicales al software, y como programador, creando el GRM Tools, cuyo uso está hoy extendido en todo el mundo. Esta faceta como inventor

de tecnología —es también padre del espectacular acusmonio, una orquesta compuesta por ochenta altavoces— iguala en sus logros a la tarea teórica y composicional de Bayle, cuyas obras imitaron continuamente con el paso de los años y el descubrimiento de nuevas tecnologías para convertirse en un perpetuo *work inprogress. L'Expérience Acoustique* (1972), *Cycle Acousmatique* (1978) o *Érosphère* (1980), algunas de sus piezas más celebradas, que Bayle tilda de «utopías», son apuntes sujetos a una transformación constante, metáforas que cambian de sentido, narraciones que incorporan nuevos significados hipertextuales con cada nueva interpretación. Y son también la base angular de lo que hoy conocemos como música acusmática, término acuñado por Bayle en 1974 por el que se entiende el flujo sonoro de una manera funcional, casi como un objeto de tres dimensiones que se adapta al entorno físico donde se reproduce. El músico y ensayista francés Michel Chion define la acusmática como «una música que se genera, se desarrolla en un estudio y se proyecta en una sala, como el cine». Sobra señalar la decisiva relevancia que tiene en la música acusmática el desarrollo de los diseños de amplificación, la ubicación física de los altavoces y la fidelidad de reproducción. «A través de la escucha acusmática —concluye Carlos Palombini en *La música concreta revisada—*, el magnetófono se convierte en componente de un renacimiento global de la cultura.»

Aunque cercano a las experiencias del GRM, en tanto que experimentador con sonidos concretos, Edgard Varèse supuso, pese a todo, un caso muy particular. Tangencialmente se le puede considerar un músico concreto, sobre todo gracias a sus clásicos *Déserts* (1954) y *Poéme Electronique* (1958), pero en su obra alterna los acercamientos a la electrónica con una muy personal relectura del serialismo y, fruto de la influencia surrealista, un cierto sentido de lo performántico.

Nacido el 22 de diciembre de 1883 en París, Varèse pertenece a una generación anterior a la de Schaeffer y Henry, lo que no le impidió sintonizar con estos pero sí le distanció, en cierto modo, de muchos de sus coetáneos a

causa de su base dodecafónica y su exilio voluntario en Estados Unidos, donde entró en contacto con una realidad artística bien distinta a la europea en la que permaneció hasta su muerte, en 1965. Hijo de madre francesa y padre italiano, Edgard Varèse pasó su infancia y adolescencia a medio camino de París y Turín, hasta establecerse definitivamente en la capital gala en 1903, para empezar sus estudios bajo la tutela de Indy, Roussel y Widor. Aconsejado por Debussy y Busoni, en los años diez entró en contacto con la obra de Schónberg y Stravinsky, por una parte, y con las primeras andanadas futuristas, por otra. Dos estéticas bien distintas que, sin embargo, confluyeron en su obra posterior, singular híbrido entre el serialismo y la vanguardia.

Instalado en Estados Unidos a raíz del estallido de la Primera Guerra Mundial, Varèse conjugó en tierras americanas una progresiva radicalización de sus formas musicales, cada vez más complejas y asimétricas, con la dirección orquestal (concretamente de la New Symphony Orchestra, desde 1919) y la fundación de la International Composers Guild en 1921 y la Pan-American Association of Composers en 1926, ambas entidades consagradas a la difusión transatlántica de los trabajos de Bartók, Berg, Webern o Ravel. Años después, en 1937, en un gesto de inflexión que habla mucho y bien de su amplitud de miras, creó la Schola Cantorum de Santa Fe (Nuevo México) y el Greater New York Chorus en 1941, dedicados a la música de los siglos XVIII y XIX. Esta búsqueda incansable de nuevos horizontes, ya sea desde el gesto vanguardista o la revisión del pasado, fue la principal característica de la carrera del mismo artista que un día expresó un deseo que supone la culminación de todos los anhelos de la música electrónica: «Sueño con instrumentos que obedezcan a mi pensamiento, y que con la ayuda de un sinfín de timbres inimaginables se presten a cualquier combinación que yo desee imponerles, rindiéndose a las exigencias de mi ritmo interno».

Simultáneamente a la música concreta, la música electroacústica nació en los albores de los años cincuenta en el círculo de colaboradores del GRM. Bautizada por Pierre Henry e igualmente ligada de forma intrínseca al desarrollo tecnológico, también de naturaleza sistémica, la electroacústica sustituyó los sonidos «concretos» obtenidos de fuentes naturales por otros sintetizados electrónicamente. Pierre Schaeffer la explica en su *Tratado de los objetos musicales:* «La música concreta pretendía componer obras con sonidos de cualquier origen (especialmente los que se llaman ruidos) juiciosamente escogidos y reunidos después mediante técnicas electroacústicas de montaje y mezcla de las grabaciones».

Inversamente, la música electroacústica pretendía efectuar la síntesis de cualquier sonido sin pasar por la fase acústica, combinando, gracias a la electrónica, sus componentes analíticos que, según los físicos, se reducen a frecuencias puras dosificadas en intensidad que evolucionan en función del tiempo. Así se afirmaba con fuerza la idea de que todo sonido era reducible a tres parámetros físicos —la frecuencia medida en hercios (hz); la intensidad medida en decibelios (db); el tiempo, medido en segundos (s) o milisegundos (ms)— en cuya síntesis, posible a partir de entonces gracias al ordenador, podría hacer inútil, en un plazo de tiempo más o menos largo, cualquier otro recurso instrumental, ya fuera tradicional o «concreto». Con una mayor carga lírica y afrontando la ambigüedad que rodea a sus resortes identificativos, el compositor Eduardo Polonio afirmaba que la música electroacústica «no sería sin la electricidad. Sin Henry, que acuñó el término, y que junto a Schaeffer siguió trazando la línea que venía desde el intonarumori. No sería sin la otra línea (la electrónica) que, partiendo de la rueda de Delezenne, pasa por el arco de Duddell, el telarmonio de Cahill, el eterófono de Theremin, el electrófono de Mager, las ondas de Martenot, el trautonio de Sala. No sería sin Edison, sin Bell, sin Lee de Forest, sin Meyer-Eppler. No sería sin Varèse, sin Eimert, sin *Ommaggio AJoyce* (Berio), sin *Cartridge Music* (Cage), sin *Gesang Der Jüngline* (Stockhausen). No sería sin Moog, Chowning, el postserialismo

(Boulez), el azar (Xenakis); sin el altavoz, el micrófono, la cinta magnética, el bit. No sería sin todos los que estamos intentando definiría».

4. Karlheinz Stockhausen: «elektronische Musik»

La electroacústica y la música concreta son parte intrínseca de lo que hoy entendemos por música electrónica. No solo por el medio donde se realizan (los sistemas tecnológicos electrónicos), sino por sus dinámicas particulares, que fueron recicladas una y otra vez en décadas posteriores bajo los más distintos signos. Estas dinámicas y sus muy sutiles diferencias son las que distinguen muchas veces a uno y otro género.

Oficialmente, la música electrónica nace en 1951 de la mano de los germanos Robert Beyer y Herbert Eimert, quienes produjeron la primera composición de la historia únicamente interpretada con tonos generados electrónicamente. Pero la gloria se la llevó el alumno directo de Eimert, Karlheinz Stockhausen. Juntos facturaron el término *elektronische Musik.* Stockhausen, con su innato sentido de la promoción, ha sido el responsable de difundirlo por los cinco continentes y de plasmarlo discográficamente antes que nadie.

Como afirmaba Barry Witherden en su completa revisión «Stockhausen for Beginners», publicada en la revista *The Wire* de diciembre de 1996, «Karlheinz Stockhausen ha jugado un papel seminal en la música del siglo xx, y no hay duda de que será igualmente reverenciado y vilipendiado en el siglo xxi y en todos los que le sigan ... Se ha mantenido durante cinco décadas en el centro de la música europea, estudiando con Messiaen y Schaeffer, enseñando a Cornelius Cardew, Tim Souster y Kevin Volans, influenciando a Miles Davis, John Lennon y Philip Glass, fascinando y/o exasperando a Berio, Boulez, Cage, Copland, Globokar, Kagel, Ligeti, Maderna, Nono, Penderecki, Pousseur...».

En efecto, pocos músicos disfrutaron en el siglo xx de una presencia artística

y mediática comparable a la de Karlheinz Stockhausen. Prolífico, polifacético y polémico, el alemán ha sido, para muchos aún es, un eje básico en la historia de la música contemporánea. A él se deben las primeras obras puramente electrónicas jamás publicadas, *Studien I Und II* y *Gesang Der Jüngline*, ambas de 1953, así como la paternidad de la música espacial gracias a *Kontakte* (1958) y, en cierto modo, de la world music gracias a sus mezclas de sonidos étnicos y sintéticos en *Kurzwellen* (1964) e *Hymnen* (1967). Incluso se le atribuye la autoría del primer fanzine industrial, *Die Reihe*, del que fue coeditor entre 1954 y 1959. Amigo de las más vistosas etiquetas, entre sus hallazgos teóricos se encuentran marbetes como la música puntual, la música intuitiva, la música cósmica, la música estadística, la música mántrica, la nueva música percutiva, la telemúsica, la composición en grupo, la composición momentánea, la composición multifórmula...

Karlheinz Stockhausen nació el 22 de agosto de 1928 en Módrath, cerca de Colonia. Tras licenciarse en el Conservatorio Nacional de Música y en la Universidad de Colonia, donde cursó estudios de filología germana, filosofía y musicología, compuso un buen número de piezas fuertemente influenciadas por el serialismo, hasta que en 1952 acudió a un curso de rítmica y estética impartido por Olivier Messiaen en París. A través del compositor francés entró en contacto con el Groupe de Recherches de Musique Concrete que dirigían Schaeffer, Henry y Poullin, y allí grabó uno de los famosos *Études* auspiciados por el GRM y, lo más importante, descubrió las infinitas posibilidades que le brindaba la tecnología electrónica. Al año siguiente ya colaboraba permanentemente con el Estudio de Música Electrónica de la Nordwestdeutscher Rundfunk en Colonia, bajo dirección de Herbert Eimert, donde produjo la famosa serie radiofónica *Música de nuestro tiempo*, y adiestró a un impresionante número de discípulos —entre ellos Holger Czukay e Irmin Schmidt, futuros fundadores de Can— e inició su imparable carrera al estrellato.

Desde 1950 ha compuesto casi trescientas obras, un opus creativo que contiene nada menos que treinta y cuatro piezas para orquesta, trece para coro y

orquesta, más de dos docenas de partituras para instrumentos solos, música de cámara y no menos de ciento sesenta piezas electrónicas y electroacústicas. En sus últimos años en activo, seguía aseverando que, antes que músico o compositor, era un canalizador de música, una suerte de médium entre el sonido y su escucha que se limita a formalizar lo que ya preexiste en alguna dimensión cósmica a la que solo él parece tener acceso: «Yo hablo directamente con los sonidos —explica en *Stockhausen on Music*—. El sonido es el aire que respiro. Siempre que trato con sonidos, estos se organizan solos para hablarme. Conversamos. Cuando un sonido llega a mis manos, en el estudio o donde sea, inmediatamente puedo situarlo en un espacio sonoro adecuado. Tengo visiones intuitivas de mundos sonoros, de música, y siento un gran placer al sentarme a escribir música. Muchos de mis colegas no pueden permanecer sentados más que unas pocas horas sin levantarse a tomar un café o a hacer cualquier otra cosa. Mi mayor placer es componer o trabajar en el estudio durante diez o doce horas ininterrumpidamente. Es maravilloso».

Si no el primero, Stockhausen es el compositor electrónico más conocido de su época y el que antes editó sus obras en formato discográfico, lo que le convierte en una especie de gurú transicional entre la música experimental y su posterior reescritura en formato popular, también impulsada desde Alemania Federal vía Kraftwerk y los devaneos galácticos de Kluster y los correos cósmicos.

5. Las otras voces de un mundo nuevo

La historia de la música electrónica no es lineal, muchas veces ni siquiera coherente. Es confusa, compleja y plagada de inflexiones a veces inexplicables. Se trata, en realidad, de una extensión mínima de otra narración mucho más amplia y apasionante: la del progreso y la asimilación de la tecnología por parte

del ser humano, en su vida y en su arte. De ahí la dificultad de establecer una cronología donde confluyan modos y sentires tan distintos y variopintos como los de la música concreta, el futurismo o las bandas sonoras para dibujos animados. Y de ahí también la necesidad de mentar, aunque sea a vuelapluma, la contribución de artistas que, si no estrictamente circunscritos a la música electrónica «pura», sí han sido determinantes en la evolución de esta. Conste en acta, pues, la existencia, por ejemplo, de John Cage, padre de la música aleatoria y de una concepción radical, única, del hacer y escuchar música, que en ocasiones recurrió al empleo de la cinta magnética y al que hasta cierto punto se debe el llamado paisaje sonoro, asimilación contemplativa, profundamente poética de la música concreta. Tampoco puede obviarse al griego Iannis Xenakis, arquitecto y compositor responsable de la música estocástica, basada en complejos sistemas matemáticos. Y vale la pena recordar igualmente a Charles Ivés, Richard Maxfield, Pauline Oliveros, Luc Ferrari, David Tudor, Terry Riley, LaMonte Young, Vladimir Alexei Ussachevsky, Steve Reich, Bernard Parmegiani, Robert Ashley, Alvin Lucier, Hugh Le Caine, Milton Babbit, Vittorio Gelmetti, Max Mathews y tantos otros y otras que, como recuerda Brian Eno en las notas interiores de *OHM: The Early Gurus of Electronic Music* (Ellipsis Arts, 2000), «ayudaron a desarrollar un vocabulario de nuevas perspectivas para la música de este siglo y que, quizá sorprendentemente, se han convertido en parte de un muy fructífero intercambio con la música popular».

2

«ROCK AROUND THE CLICK»: LA ELECTRÓNICA DE LOS SETENTA, DE «HALLOGALLO» AL AMBIENT EN LA ERA DEL MOOG (1968-1982)

QUIM CASAS

Los conceptos propios de la música electrónica —o la utilización de los instrumentos electrónicos— fueron rentabilizados por el rock de muy diversas formas en una década casi natural, de 1968 a 1978, que la historiografía más encorsetada ha certificado, en algunos casos, como de rock progresivo, término que si en aquel momento fue admirativo, hoy se utiliza de manera despectiva. Un concepto demasiado amplio y confuso, también, y eso implica matizarlo: del mismo modo en que se incluía en la nómina del rock sinfónico —un concepto que en este capítulo ha de aparecer de una u otra forma, ya que su impacto comercial popularizó instrumentos como el sintetizador Moog— a grupos de auténtica vanguardia como King Crimson y Van Der Graaf Generator, que no tienen nada que ver con Emerson, Lake & Palmer, Génesis, Yes o Greenslade, también se consideran como rock progresivo determinadas bandas del krautrock —rock alemán de la transición entre décadas— o del llamado sonido Canterbury, que también generó sus mejores artefactos vinílicos entre finales de los sesenta e inicios de la década siguiente.

La memoria, la reconsideración de las posturas, el vaivén de las modas y el regreso periódico de determinados estilos sonoros que retroalimentan el gran espectro del rock, término restrictivo pero a la vez conciliador, ha puesto las

cosas en su sitio y hoy nadie en su santo juicio considera que los monólogos egomaníacos de Keith Emerson o Rick Wakeman con sus sintetizadores («aquello era una pesadilla», sostiene el veterano gurú del ambient Mixmaster Morris, «gente cantando sobre elfos mientras el teclista tocaba un solo de veinticinco minutos disfrazado de rey Arturo») pertenezcan al mismo territorio expresivo que la forma de tocar la guitarra de Robert Fripp, aunque la presencia de Greg Lake en ambas formaciones, Emerson, Lake & Palmer y King Crimson, hiciera que muchos detractores del rock sinfónico incluyeran al grupo de Fripp en su nómina.

La música electrónica halló mejor su espacio en un rock inquieto —también inquietado y sorprendido— por las escalas del jazz, los sonidos étnicos, la influencia de la música concreta y otras vanguardias artísticas, la búsqueda de nuevos instrumentos y la experimentación con todo aquello que se alejara del ritmo cuatro por cuatro, el acorde escueto de guitarra o el estribillo pegadizo. Muchos de aquellos músicos nunca renunciaron a la concepción tradicional de la llamada música popular, ni mucho menos, y en la obra de los primeros Soft Machine —uno de los grandes aglutinadores de tendencias del sonido Canterbury— o en casi todo el repertorio de Can —la banda más importante, por legado e influencia, del rock alemán de los setenta— se encuentran bien visibles los rastros del blues, el rhythm’n’blues o el pop. Pero a todos esos músicos, de Holger Czukay a Mchael Rother, de Robert Fripp a Steve Hillage, de Conny Plank a Alan Vega, de Simeón Coxe a Hans-Joachim Roedelius, de Brian Eno a Laurie Anderson, les interesó especialmente abrir nuevas perspectivas trabajando sobre los materiales esenciales, perfectamente reconocibles.

No es de extrañar que músicos de aquella época, que llegaron a cimentar una estética propia y diferente al alba de los años setenta, se hayan movido con innegable soltura (y ganas de seguir aprendiendo) por todas las corrientes suscitadas por la maquinaria electrónica, habiendo reemplazado, las más de las veces, sus instrumentos tradicionales por el sampler, la caja de ritmos o el teclado digital. Steve Hillage, por ejemplo, pasó de ser guitarrista de Gong a

estar al frente del grupo ambient-house System 7 con Miquette Giraudy; Jaki Liebezeit, batería de Can, fusionó en su última etapa percusión acústica con ritmos programados en Club Off Chaos; Irmin Schmidt, pianista y organista de Can, se adaptó a los tiempos del drum'n'bass en dúo con Kumo; Holger Czukay, bajista —también— de Can, manipulaba cintas por doquier y buceaba entre las ondas radiofónicas a la caza y captura de cualquier sonido interesante; Brian Eno, ex teclista de Roxy Music, sigue diseñando hoy todo tipo de estructuras ambient bajo la máscara del no-músico.

Neu!, en la actualidad uno de los grupos seminales del rock electrónico, hicieron exactamente eso, diseñar un nuevo sistema sonoro a partir de unas pautas clásicas. Eno, por ejemplo, demostró al poco de desligarse de Roxy Music que el estudio de grabación no era una estancia repleta de micrófonos, grabadoras, ecualizadores, altavoces y cintas, sino un instrumento más, y con esta concepción rehízo a su manera la historia del pop, sentó después las bases del ambient y compuso algunas de las estrategias sonoras más influyentes de las dos últimas décadas. Holger Czukay también hizo del laboratorio casero —antecedente del *home studio*— su mejor arma expresiva, y demostró al mundo, aunque este tardó tiempo en darse cuenta, que con la utilización de sonidos y músicas prestadas de cualquier lado, mayoritariamente de la radio y procedentes de cánticos vietnamitas, misas africanas o danzas persas, podían construirse magníficas canciones —y he aquí otro claro antecedente, en este caso del sampler—. Y si Eno es el hombre-estudio, Czukay, antiguo discípulo de Stockhausen, es el hombre-radio: «Persian Love», canción de su primer disco en solitario, *Movies* (1979), propone una hermosa y muy gráfica panorámica de la utilización de la técnica electrónica y del sampler para crear auténticas emociones.

l. De la barraca de feria sinfónica al sintetizador cinematográfico

Con el rock sinfónico volvemos a topar: Keith Emerson, que había trabajado codo con codo con el doctor Robert Moog, fue el popularizador de su invento, una versión del sintetizador diseñado para su uso y necesidad: con el llamado Minimoog Emerson podía desplazarse por el escenario o contornearse altivo entre su escenografía de teclados. Arrebatadas y vanguardistas corrientes posteriores, del techno a la música industrial, convirtieron aquel sintetizador en válvula de otros escapes, pero a finales de los sesenta el Moog y sus derivaciones polifónicas —como el *poly-Moog*— lograron un considerable impacto entre la audiencia por la utilización que de estos aparatos se hizo en el rock sinfónico.

Los dibujos de sinte en la parte final de «Lucky Man», una de las pocas canciones de Emerson, Lake & Palmer que hoy se salvaría si la gente creyera vivir en el futuro de Ray Bradbury y Francois Truffaut —y quemara discos a temperatura Fahrenheit 451—, popularizaron (y al mismo tiempo encasillaron) el uso del teclado electrónico en el rock. En la teoría, y en la práctica, nada hay más alejado de la experimentación electrónica que el conservadurismo y la megalomanía del sinfonismo aplicado al rock. Lo que vino inmediatamente después fue peor, y el Moog —al igual que el mellotrón 400-D, el clave eléctrico, el piano eléctrico RMI e, incluso, el órgano Farfisa o el Hammond— se convirtió en objeto de barraca de feria en las manos de teclistas como Rick Wakeman. Sin embargo, en según qué trabajos de Pink Floyd, grupo que bordeó el pop lisérgico, el blues cósmico y el rock sinfónico en su primera y breve etapa (en la que Syd Barrett era el líder), así como en la segunda, que se cierra antes del éxito de ventas de *The Dark Side of the Moon* (1973), el arsenal de teclados encontró un campo expresivo en consonancia con su afán experimentador. La segunda parte de *Ummagumma* (1970), por ejemplo, es una demostración del paciente trabajo que se puede realizar en un estudio.

Si Moog puso la primera piedra y muchas bandas bañadas en psicodelia, como The Beatles y Beach Boys, tantearon las posibilidades del sintetizador como

procesador de otros sonidos (sin olvidar la aportación pop en 1969 de Gershon Kingsley y su hit «Popcorn») hasta que los sinfónicos desvirtuaron su primigenia concepción sonora, un niño precoz llamado Walter Carlos, nacido en 1939 y que tiempo después decidió someterse a una operación de cambio de sexo y renacer como Wendy Carlos, demostró en los campos de la música clásica y la banda sonora cinematográfica que el sinte era un instrumento perfecto para remodelar, recomponer, desfigurar, perturbar o desgarrar cualquier composición previa y ajena.

No estamos en el territorio del remix, pero lo que hizo Carlos —aún Walter— con la música de Bach en su exitoso disco *Switched on Bach* (1968) y poco después con la *Novena Sinfonía* de Beethoven en su *score* para *La naranja mecánica* (1971) de Stanley Kubrick entra tanto en la categoría de la provocación como de la ruptura con cualquier código establecido. Carlos, que había colaborado previamente con Leonard Bernstein en un concierto de música electrónica, trabajó también con Robert Moog y recibió de sus manos el sintetizador de primera generación Moog 55. Con él empezó a socavar los principios puristas de la música clásica y a alimentar, aunque el instrumento estuviera solo en su primera etapa evolutiva, las duras críticas desde sectores conservadores contra todo lo que tuviera que ver con la música electrónica, contemplada como el sonido de la deshumanización.

La aportación de este músico y físico a *La naranja mecánica* —reducir al estadio de la ironía más kitsch algunos de los sonidos musicales más cultos de la historia— significó también un punto y aparte para la música cinematográfica, o mejor dicho, para la tecnología de la música de cine, a la que Carlos, ya convertida en Wendy, ha ido regresando puntualmente: ahí están *El resplandor* (1980), su segunda y última colaboración con Kubrick —suya es la música de la inquietante apertura, con la cámará siguiendo en helicóptero al coche de Jack Nicholson y su familia mientras se dirigen al aislado hotel en el que transcurre la acción—, y *Tron* (1982), una de las primeras experiencias de imágenes cinematográficas diseñadas por ordenador.

2. Osciladores y manzanas

Silver Apples fue una de las primeras bandas que basó la mayor parte de su sonido en la utilización de la electrónica doméstica. Reivindicados en los últimos años por gente como Sonic Boom —ex Spacemen 3—, Silver Apples constituye una de las más gratas rarezas en la historia del rock por su estilo y por la instrumentación utilizada: al igual que los primeros Tyrannosaurus Rex, grupo constituido por solo dos miembros que en directo se bastaban con guitarra y percusión, Silver Apples se forjó como un dúo electro-acústico capaz de llenar con tan solo dos trastos, un sintetizador casero y un set de batería, toda la pantalla impresionista de sus ideas.

Simeón Coxe y Dan Taylor trabajaron juntos en el área de San Francisco durante cuatro años, tiempo suficiente para diseñar un sonido que en muy poco tiempo pasó del encanto de la precariedad a la confirmación de sus múltiples posibilidades expresivas. Simeón (el apellido quedó rápidamente sepultado) había empezado muy pronto a tocar distintos instrumentos de viento, y a los ocho años, cuando residía con sus padres en Nueva Orleans y se empapaba de la atmósfera jazz de la ciudad, ya tocaba la trompeta y recibía lecciones de clarinete. Rebasados los veinte entró en contacto con la música electrónica gracias al compositor Hal Rodgers, y en 1965 cantaba y tocaba percusión en The Random Concept, banda de rock que no desdeñaba los coqueteos con el folk. Poco después, en otro grupo, The Overland Stage Electric Band, Simeón comenzó a familiarizarse con los osciladores electrónicos y conoció a Taylor. Poco después, a principios del sesenta y siete, decidían constituirse en dúo tomando como nombre un verso de un poema de William Yeats, «The Wandering Angus», en el que se hacía referencia a las manzanas plateadas de la luna y las manzanas doradas del sol.

Taylor aportó su batería y Simeón, sin desdeñar los instrumentos acústicos con los que estaba más familiarizado (banjo y flauta), diseñó un sintetizador formado por doce osciladores, numerosos filtros sonoros, claves telegráficas, elementos de un transistor y varios utensilios electrónicos de segunda mano. Diseñado y construido en casa, no dudó ni un momento en bautizar el instrumento como The Simeón. Barry Bryant, amigo personal del dúo, definía de manera inmejorable el concepto de Silver Apples en la contraportada del compacto *Silver Apples*, editado en 1994 y que recopila sus dos primeros LPs, *Silver Apples* (1968) y *Contad* (1969): «Silver Apples es un mecanismo orgánico compuesto por The Simeón y The Taylor Drums. The Simeón consiste en nueve osciladores de audio y ochenta y seis controles manuales, que le permiten a Simeón expresar sus ideas musicales. Los osciladores sofista y rítmico son tocados con las manos, codos y rodillas, y los osciladores bajos con los pies. The Taylor Drums incluye trece tambores, cinco címbalos y otros instrumentos de percusión que Danny emplea para desarrollar sus propios sistemas de pulsación matemática, creando al mismo tiempo ritmo y melodía».

Tuvieron apenas tres años para poner en práctica sus teorías: Kapp Records, el sello que había publicado los dos primeros discos, cerró sus puertas poco después de que el dúo grabara su tercer vinilo, que quedó inédito. Taylor y Simeón decidieron separarse entonces, con un legado de dieciocho canciones. Una de ellas, «Program», entre los Soft Machine de Kevin Ayers y Robert Wyatt —Simeón canta casi igual que el segundo— y los Pink Floyd de Syd Barrett, muestra fondos sampleados de la radio, lo que permite afirmar que incluso se adelantaron a las posteriores experiencias en este campo de músicos como Holger Czukay, mientras que «Dancing Gods», del primer álbum, construida sobre un hipnótico ritmo tribal, les valió el elogio del bluesman Taj Mahal. De hecho, Silver Apples pasaron por el tamiz electrónico las constantes del blues, el folk, el rhythm’n’blues y el pop psicodélico, pero no deja de ser significativo que el tema que abría el primer disco se llamara «Oscillations» —toda una declaración de principios— y que el que cerraba el segundo recibiera el título de

«Fantasies», buen epígrafe para una obra ciertamente fantasiosa construida desde el clasicismo (los ritmos de la percusión) y la vanguardia (los fondos y desarrollos del teclado).

Simeón, según contaba, vendió en septiembre de 1970 parte de su material, empaquetó el Simeón y cambió de aires: se ganó el pan como montador en una cadena de televisión, reportero de noticias e ilustrador, y volvió paulatinamente a la pintura y la poesía, disciplinas en las que había comenzado antes de dedicarse a la música. No obstante, en 1996 regresaría a la escena con una remozada formación de Silver Apples, en la que irían entrando y saliendo diversos músicos; un año después registró con Steve Albini el disco *Beacon.* De Taylor poco se supo hasta que la casualidad reunió de nuevo al dúo: el 17 de marzo de 1998, Taylor escuchaba un programa de radio en una emisora de Nueva Jersey y el DJ pinchó «I Have Know Love», un tema de *Contad,* precisamente el único en el que él cantaba. Llamó a la emisora, se dio a conocer y al poco tiempo volvió a entrar en contacto con Simeón, tres décadas después de la desbandada. Fruto de la reunión fue *The Garden* (1998), un álbum que incluye siete de las canciones que crearon para el tercer e inédito disco y siete mas instrumentales grabadas por Taylor en sus horas libres, con la batería, a las que Simeón añadió sus característicos sonidos.

Fue una asociación puntual, un guiño al pasado. El presente para Simeón se ha forjado con multitud de colaboraciones en clave de homenaje: grabó con el devoto Sonic Boom (Peter Kember) el disco *A Lake of Teardrops* (1998), y Loop Gurú, HIM y Skylab participaron en el disco de remezclas *Beacon Remixed* (1998), de la misma forma que Simeón pasó por su filtro cuatro temas de Reverberation, Colorsound, Darkroom y Bass Communion en el doble CD *Remixes* (2000).

3. Breve interludio con el jazz astral

Mientras el hombre progresaba en la carrera espacial y la música electrónica se hacía eco de ese esfuerzo por llegar a la Luna, un músico afroamericano que decía proceder de los anillos de Saturno ejercía sobre el jazz una influencia astral. Lo que hizo Sun Ra tras crear su Arkestra —es decir, tras desligarse de la composición y la instrumentación clásica con la que se había educado en el combo de Fletcher Henderson y empezar a trabajar sobre bases más cósmicas y exóticas— no puede considerarse música electrónica en el sentido ortodoxo del término, pero en la historia del jazz la Sun Ra Arkestra acabó desempeñando una función vital que entroncaba con otras vanguardias musicales y, pese a su aparente parafernalia, exploraba territorios hasta entonces poco o nada frecuentados por los jazzmen. Los temas astrales de Sun Ra, nacido Sonny Blount, entroncaron mejor con el free jazz *(Space Is the Place)* sin desdeñar en ningún momento, en cuanto a composición y puntuales arreglos de teclados, las enseñanzas de la música electrónica de la época. Pura vanguardia sonora, la obra de Sun Ra no fue ajena a los avances de la tecnología, y el pianista acabó incorporando a su orquesta un sintetizador Moog, el elemento que durante años le faltó para establecer conexión directa con Saturno. Menos divulgada resulta hoy la música de uno de sus contemporáneos, George Russell, antiguo colaborador de Dizzy Gillespie, Lennie Tristano y Lee Konitz, que ya en 1960 profetizó las inclinaciones espaciales del jazz en un disco de título emblemático, *Jazz in the Space Age*, en el que participaron insignes pianistas como Bill Evans y Paul Bley. Como tantos jazzmen estadounidenses, se instaló en Europa, aunque para dedicarse casi exclusivamente a la música electrónica.

Un músico que supera en evidente popularidad a Russell, Miles Davis, no cuenta sus devaneos electrónicos entre lo más conocido de su voluminoso y valioso repertorio, aunque trabajó en consonancia con algunas ideas desarrolladas por Sun Ra en el seno de la Arkestra. Tras amalgamar rock y jazz en la etapa floreciente de *In a Silent Way* (1969), Davis fue desembocando poco a poco en una imaginativa utilización del teclado electrónico (e incluso la caja de

ritmos), lo que cristalizó en una obra maestra siempre a rebufo de otros discos del trompetista de Illinois. Se trata de *Agartha* (1975), un doble álbum en directo donde la influencia de los músicos negros que más apreciaba —Jimi Hendrix, Sly Stone, George Clinton— no interfería en la creación de unas texturas absolutamente electrónicas, fondos sonoros de otro mundo (ácidos hasta la médula), creados por el órgano o el sintetizador del también guitarrista Peter Cosey Davis siguió tocando el teclado eléctrico, especialmente en sus directos a modo de interludios de sus largos temas, hasta convertirlo en un latiguillo sonoro en su última etapa.

4. Alemania, un polvorín de ideas

> El sintetizador es un instrumento psicoanalítico, es un instrumento freudiano.
>
> Ralf Hütter (Kraftwerk)

> El ritmo creado por Neu! es uno de los tres más inventivos de los setenta junto al afrobeat de Felá Kuti y el funky-beat de James Brown.
>
> Brian Eno

Así fue el rock alemán en los setenta: del concepto rítmico y tecnológico de Kraftwerk, dibujo de una sociedad futura mecanizada en la que hay esperanzas para que el hombre conviva felizmente con la máquina («The Robots»), al profundo e hipnótico concepto del ritmo dibujado por Neu! en su primera composición («Hallogallo»), pasando por las exploraciones casi antropológicas de Can por las músicas de todas las latitudes (africana, tango, cha-cha-cha, reggae, árabe, sinfónica, blues, jazz, hard rock), la psicodelia desde la Baja Baviera que perpetraron Amon Düül II, la música cósmica de Ash Ra Tempel,

los efluvios planeadores de Tangerine Dream y Klaus Schulze, las partituras impresionistas de Popol Vuh —la banda sonora de *Aguirre, la cólera de Dios* (1974), de Werner Herzog, es tan alucinante y neblinosa como la mente perturbada del conquistador Lope de Aguirre que encarna Klaus Kinski—, las experimentaciones de Cluster o Harmonía hasta la libertad expresiva de Faust. El llamado krautrock (un concepto acuñado por la prensa inglesa que todos los grupos rechazan; según Hans-Joachim Roedelius, de Cluster, no deja de ser «un concepto de márketing», una palabra que sirvió «para definir a los grupos alemanes que en la época practicaban rock en la onda anglosajona e incorrecto para capturar lo que nosotros hacíamos») fue una incesante fuente de hallazgos sonoros en los que la electrónica tuvo, en líneas generales, una función capital. «Nos abrió las puertas de la percepción», argumenta Roedelius, y por eso abundaron los grupos de teclados y los de instrumentación *a priori* más ortodoxa, que también franquearon con talento las delimitadas fronteras expresivas.

Curiosamente, el grupo capital del rock alemán, Can, fue el que menos teorizó sobre la electrónica y el que aplicó sus conceptos de forma más aislada, aunque su importancia en la evolución del género reside, sobre todo, en la manipulación del sonido que consiguieron en parsimoniosas y largas sesiones en Inner Space, su estudio en Colonia: como mejor muestra, *Tago Mago* (1971). El trabajo electrónico de Can debe rastrearse mejor en muchos proyectos de sus miembros por separado, especialmente los del bajista Holger Czukay, que en 1968 registró con Rolf Dammers el seminal *Canaxis*, un collage de sonidos capturados de diferentes partes del mundo que los mismos autores definían como *acoustic sound-painting*. Czukay ha continuado trabajando en esta línea, cada vez de forma más radical en su utilización de la tecnología y el empleo de la radio como un instrumento: *Der Osten Ist Rot* (1984), *Radio Wave Surfer* (1991), *Clash* (1997, con Dr. Walker) y *La Luna* (2000), un auténtico viaje al pasado de la música electrónica apostillado con el esclarecedor subtítulo de *An Electronic Night Ceremony,* son solo algunas muestras de su ideario.

Irmin Schmidt, el teclista, ha trabajado en distintos campos, del pop a la ópera pasando por las composiciones para cine, y en su último proyecto, Masters Of Confusión, mano a mano con el británico Kumo, se ha decantado al fin por la maquinaría electrónica al servicio de una remodelación muy particular del techno, el drum'n'bass o el uso del teremín. Por su parte, el batería Jaki Liebezeit ha incorporado a su peculiar e inimitable beat —la arquitectura del sonido Can— los más variados registros electrónicos, hasta cristalizar en Club Off Chaos junto a Boris Polonski y Dirk Herweg, con los que ha grabado dos LPs de ritmos monolíticos, *The Change of the Century* (1998) y *Par et Impar* (2001), en los que la confrontación entre instrumentos acústicos, ritmos pregrabados y cuerdas sintetizadas resulta menos convincente de lo previsto.

El legado de Can ha resistido cualquier tipo de erosión provocada por el paso del tiempo. PiL —su bajista, Jah Wobble, es colaborador habitual de Czukay y Liebezeit—, Brian Eno, Bill Laswell, The Fall, Julián Cope y Thin White Rope son algunos nombres que asumen la deuda contraída, aunque donde más se ha notado la huella de aquellas bandas alemanas de la época ha sido en el post-rock en los noventa: Stereolab, Tortoise, UI y otros grupos actuales como Radiohead parten de rítmica y matices sonoros próximos a Can y, especialmente, a Neu!

El dúo Michael Rother y Klaus Dinger hizo auténticas maravillas en poco tiempo y con menos dinero: su trilogía discográfica, hermosa como todas las obras imperfectas, repleta de impurezas que debieron ser limadas sobre la marcha y de improvisaciones producto de las circunstancias —el segundo disco se completó con dos temas procedentes de un anterior single con las revoluciones cambiadas, ya que en plena grabación se quedaron sin presupuesto —, constituye uno de los momentos más trascendentes, por las pautas que marcaron y por la convivencia lograda entre elementos de la electrónica y del rock, de este período. Abanderados del sonido DüsseldofF, Rother y Dinger habían estado en los primeros Kraftwerk, y formaron Neu! a principios de los setenta. Desde entonces ningún otro grupo pudo hacerles sombra en sus elucubraciones rítmicas, que cristalizaron en el primer corte de su LP de debut,

Neu! (1971), el siempre alabado «Hallogallo», una muestra perfecta de pulsión rítmica, repetición de un acorde, progresión eléctrica, utilización del *wah wah* y maraña de guitarras de raíz cósmica. Imposible definir el sonido de este tema ni, en general, el de los discos de Neu! Julián Cope, en su libro *Krautrocksampler* (1996), apuesta por una música expresionista y revela, con tacto, que es un misterio que rehusa ser misterioso.

En *Neu! 2* (1973), Rother y Dinger, apoyados por el productor e ingeniero Conny Plank, nombre clave en el krautrock, repitieron la fórmula: un tema largo de perdurable cadencia rítmica —«Für Immer»— como antesala a un despliegue en corto de toda su sabiduría expositiva. Neu! utilizaron en estos dos primeros discos más instrumentos de raíz acústica —percusiones, piano, banjo japonés, bandoneón, violín— que electrónica, aunque en el tercero, *Neu! 15* (1975), afloraron los teclados característicos del rock alemán cósmico, y en los temas cantados por Dinger (secundado por su hermano Thomas) despiertan la desazón propia del punk que estaba por llegar: un envoltorio más sucio para el fin de una era.

En 1996 se editó un compacto con una actuación de 1972, *Neu! 12' Uve,* algo más que alimento para nostálgicos: Neu! estaban otra vez en primer plano, expoliados pero a la vez reivindicados. Veinte años después, Stereolab no podía esconder en sus trepanaciones rítmicas lo mucho que habían escuchado «Für Immer», y Thom Yorke (Radiohead) comparaba cualquier disco de Neu! con la sensación que puede tener un hombre al ser el primero que viaja por una carretera nueva. Por el camino quedaron, más olvidadas, las experiencias de Dinger con La Dusseldorf, un extraño equilibrio entre el techno naif y el sonido de Kraftwerk, y la asociación de Rother con la gente de Cluster, Dieter Moebius y Hans-Joachim Roedelius, en el proyecto Harmonía. Roedelius y Moebius, que habían finiquitado su experiencia con Conrad Schnitzler —primero fueron Kluster, luego, *ce* mediante, Cluster—, variaron de coordenadas con la participación del ex Neu! «Michael quería entrar en un contexto rock —recuerda Roedelius—, pero no funcionó porque ni Moebius ni yo podíamos expresar ese

feeling. Por eso Harmonía solo duró dos años. El primer disco era más aventurero; el segundo más “organizado”. De hecho, el segundo no deja de ser un disco de Mchael en solitario.» Sus paisajes de música preindustrial, pues, se aclimataron a la hipnosis diseñada por Rother; un estimulante cónclave entre Dusseldorf y Berlín.

Encuadrar a Faust en alguna de estas tendencias resulta tarea compleja, y si no tomemos como ejemplo el primer disco de la banda de Jean-Hervé Perón, Werner Diermaier, Joachim Irmler, Arnulf Meiffert, Rudolf Sosna y Gunther Wüsthoff, *Faust* (1971). En el segundo corte, «Meadow Meal», hay desarrollos de teclado próximos al rock sinfónico, en contraste con el primero, «Why Don’t You Eat Carrots», que abre con samples de The Beatles y The Rolling Stones. Por el contrario, el tercer y último tema, «Mss Fortune», se inicia al estilo Canterbury, con un órgano de sonido líquido, una espesa muralla rítmica y divagaciones con la guitarra. Poco después, Perón y los suyos comienzan su particular disquisición electrónica con salpicón de gritos y divagaciones oscuras. El órgano vuelve a sonar como el de Mike Ratledge, aunque con menor fraseo jazzístico, pero es entonces el piano el que evoca los tiempos del ragtime para finalizar con un pasaje acústico relatado con otra cadencia vocal. Podría ser este un terreno compartido por Soft Machine, Syd Barrett y Frank Zappa, porque en el fondo Faust, en la mayoría de sus trabajos, practicaron netamente la teoría del despiste —asumiendo a veces la imagen de una banda de rock tradicional.

Planteado este panorama, el único grupo alemán que puede decirse que ha sobrevivido mejor a las inclemencias y el desgaste del tiempo es Kraftwerk, por dar alma a una estética de robots con una imagen neoclásica, casi de postal alemana de los años cincuenta, aunque en el fondo tuvieran la vista puesta en las arquitecturas y organizaciones sociales del film de Fritz Lang *Metrópolis.* Pero la música electrónica alemana de los setenta no sería lo que es si no hubiera sido por la existencia de los llamados correos cósmicos, extraña estratagema que aglutinaba a músicos con seudónimo reunidos en improvisaciones colectivas, casi invocando el nombre de Sun Ra (aseguraban que la Tierra era una nave

espacial que navegaba por galaxias).

Parece una fisura en el contexto tan comprometido, artística y políticamente, en el que se encauzaba y desarrollaba el krautrock, siempre con una fijación lógica por romper con el inmediato pasado, el legado del holocausto nazi. También podría catalogarse de escapista la llamada escuela de Berlín, que aglutinaba a los principales representantes de una estética de corte espacial: Tangerine Dream y Klaus Schulze. Formados en 1968 por Edgar Froese, Conrad Schnitzler y el propio Schulze, Tangerine Dream no tardaron en convertirse en una máquina de generar buenos dividendos con su música planeadora, ideal para determinadas fiestas lisérgicas y, sobre todo, para bandas sonoras, lo que abrió nuevas perspectivas a un grupo que fue cambiando de componentes con apabullante sencillez, hasta que Froese quedó como único superviviente de la nave que emprendió el primer viaje.

Su mejor época, una vez superada la «etapa rosa», la oscura —*Zeit* (1972) y *Atem* (1973), aunque *Phaedra* (1974) no entra por coincidir con el fichaje por Virgin—, la contemplan los discos de 1975, *Ricochet* y *Rubycon*, con la alineación más estable —Edgar Froese, Chris Franke y Peter Bauman—, antesala de su entrada en el cine: *Carga maldita* (William Friedkin, 1977), *Thief* (Michael Mann, 1982), *Risky Business* (Paul Brickmann, 1983) y *Legend* (Ridley Scott, 1986) son algunas de sus bandas sonoras.

Klaus Schulze, considerado el rey de los sintetizadores (un *synthesizer hero* de calado similar al de coetáneos como el japonés Kitaro, directamente infame, o el griego Vangelis, más defendible, sobre todo por su banda sonora para *Blade Runner)*, también hizo sus pinitos en el cine, aunque en el género porno —sexo oral y música sintética: ¿antecedente de Matmos?—, y de vez en cuando se atrevió con experimentos que se salían de los márgenes de la electrónica cósmica. Es el caso de su primer disco en solitario, *Irrlicht* (1972), en el que Schulze pasó por su tamiz una orquesta de treinta músicos, modificando y distorsionando las fuentes acústicas naturales en una bacanal de ruido.

5. De mellotrones y gnomos invisibles

Soft Machine experimentó en sus trabajos primerizos, cuando en 1967 el grupo lo formaban David Allen (guitarra, voz), Kevin Ayers (bajo, voz), Mike Ratledge (teclado) y Robert Wyatt (batería, voz), una arrebatada mezcla de jazz y rock lisérgico de estructuras sencillas. Fue con la marcha de Allen cuando el grupo, forjado en el ideario del sonido Canterbury, empezó a adoptar posturas más flexibles en las que la electrónica, más como concepto que como ejecución, tuvo un cierto papel, no tanto en la singladura de Soft Machine —que acabarían convirtiéndose en una gélida máquina de jazz liderada por el piano eléctrico, inquebrantable, de Ratledge— como en los primeros trabajos en solitario de algunos de sus miembros. Mentras Allen acudía al documento sonoro urbano en *Banana Moon* (1971), Ayers introdujo toques electrónicos en sus irresistibles y oníricas canciones: «Stop This Train Again Doing It», de su primer álbum, *Joy of a Toy* (1969), manipula y acelera el ritmo como si fuera una atracción de feria que empieza a funcionar. Tampoco Wyatt cayó nunca en los brazos de la electrónica pese a sus inmejorables relaciones con Brian Eno, aunque sí utilizó el estudio casero como lo hiciera su amigo y, además, introduciendo un cierto romanticismo en su música cuando, a raíz de *Rock Bottom* (1974), el primer disco que grabó tras el accidente que le dejó paralítico, comenzó a utilizar un teclado de juguete que había comprado en una tienda de Venecia.

En el grupo que formó Allen tras separarse de Soft Machine y errar por Inglaterra y Francia, Gong —más una filosofía de vida que una banda—, la electrónica fue fagocitada e inculcada por el teclista Tim Blake, conocido también como Hi T Moonweed (The Favorite). El *cynthia size a,* o sea, «sintetizador» en el peculiar argot adoptado por los miembros de tan exótico grupo, tuvo un papel relevante en el caótico universo orquestado en las tres entregas de la serie *Radio Gnome Invisible,* o trilogía de la tetera: *Flying Teapot*

(1973), *Angel's Egg* (1974) y *You* (1975). Blake fue introduciendo otras modalidades de sintetizador —Moog, EMS— así como el mellotrón, esencial para el efecto cósmico perseguido por David Allen. Sus discos tuvieron la suerte de encontrar en Virgin Records, entonces una compañía independiente e incipiente, el más abierto de los receptores. Paralelamente, Blake desarrolló una carrera en solitario como teclista planeador que tanto podía recordar a los vericuetos astrales de Gong, Ozric Tentacles o Hawkwind como parecerse a los devaneos sintetizados del francés Jean-Michel Jarre —por aquella época pasó de discreto músico concreto a *synthesizer hero* de éxito comercial con *Oxygene* (1976) y *Equinoxe* (1978), aunque si por algo importa es por haber llevado la música electrónica a audiencias de millones de personas—, las ampulosas suites cósmicas del griego Vangelis —*Albedo O'39, Opera Sauvage*, el oscarizado *score* de *Carros de fuego*— o el ambient anestesiante de los alemanes Tangerine Dream.

Virgin, Gong y el mellotrón llevan a tres consideraciones equidistantes en el territorio del rock progresivo. La pequeña discográfica Virgin aguantó el temporal y pudo editar estas obras porque uno de los discos en los que menos creía, *Tubular Bells* (1973), se convirtió en un sonado éxito de ventas, sobre todo cuando William Friedkin seleccionó uno de sus pasajes para la columna sonora de *El exorcista.* El responsable de las campanas tubulares era Mike Oldfield, un antiguo y fiel exponente de la escuela de Canterbury que había tocado el bajo y la guitarra en el proyecto de Kevin Ayers The Whole World Band. Luego se lanzó en solitario y en *Tubular Bells* lo hizo todo: compuso las partes del disco y tocó decenas de guitarras, teclados, percusiones, bajos, mandolinas y ocasionales instrumentos de viento. Otro hombre-estudio a la vista, capaz de demostrar al mundo que, con guitarras grabadas una encima de otra hasta conseguir infinitas capas sonoras y la manipulación de cintas, podía confeccionarse un disco sin ayuda de nadie. Pero sus posteriores excesos sinfónicos —*Hergest Ridge* (1974), *Ommadawn* (1975)— y la fascinación por la new age mató la de por sí poca originalidad que Oldfield exudaba por los poros de su primer disco, cuyo

impacto comercial rompió, en cierta medida, con la idea de que el rock es producto de un grupo y un sistema de producción.

Por lo que respecta a Gong, cabe hablar de su segundo guitarrista, un Steve Hillage sinceramente interesado por la electrónica. Hillage procedía de bandas de Canterbury como Khan, y al poco tiempo comenzó a tantear las posibilidades de los sintetizadores en su segundo disco en solitario, L (1976), con producción de otro mago del estudio, Todd Rundgren, y la colaboración del trompetista Don Cherry. Desde entonces no abandonó los sintes en ninguno de sus trabajos, en los que la guitarra era electrónica, las voces se distorsionaban, creaba fondos ambientales y utilizaba un nuevo modelo, el *T.O.N.T.O. synthesizer* —acrónimo de The Original New Timbral Orchestra— Su rock ecologista con maquinaria dio paso, poco a poco, a una remodelada concepción electrónica basada en la música de baile, y tras frecuentar a finales de los ochenta el club Heaven de Londres, Hillage ideó un proyecto, System 7, en el que involucró a músicos como Alex Paterson, Derrick May o Youth y llegó a samplear —en el tema «Interstate», perteneciente al disco *Power of Seven* (1995)—, el «Hallogallo» de Neu!: toda una declaración de intenciones. Este cruce entre la música cósmica de los tiempos de Gong y el techno avanzado estaría en la base del disco de remezclas *You Remixed* (1997), en el que The Orb, The Shamen, 808 State, Ken Ishii y Astralasia interfieren en los temas originales de *You.* Otros músicos de Canterbury que fueron incorporando con el paso de los años los tratamientos más vanguardistas de la electrónica y hasta las concepciones techno fueron Chris Cutler, Fred Frith y Tim Hodkingson —la base de Henry Cow—; Dave Stewart, organista de característico sonido carnoso que militó en Egg, Hatfield And The North y National Health; y el saxofonista Lol Coxhill.

Y en lo respectivo al mellotrón, instrumento de teclado que podía suplir la función de una sección de cuerdas y tenía una peculiaridad sonora más clásica y envolvente que la del sintetizador, ningún otro grupo de rock de la época como King Crimson supo sacarle mayor partido. El mellotrón se ha asociado injustamente al rock sinfónico, y quizá por ello el grupo liderado por el

guitarrista Robert Fripp siga perteneciendo, para muchos, a esta categoría. Este instrumento de teclado, tocado siempre por Fripp en la primera etapa del grupo —de 1968 a 1974—, definió la estética de King Crimson incluso mejor que sus cascadas de guitarra (los *jripperctronics)* o la furia jazz de sus saxos. De «21 st Century Schizoid Man», la canción que abre el elepé de debut con sus murallas sonoras preñadas de esquizofrenia, *In the Court of the Crimson King* (1969), hasta la tristeza que preside «Starless», tema de despedida del último disco en estudio de este período, el voluptuoso *Red* (1974), el mellotrón fue el elemento que apuntalaba el sonido Crimson, el hormigón y el ladrillo de un edificio siempre en construcción.

Fripp, por su parte, estuvo muy relacionado con las mentes más inquietas de la escena canterburiana, ya que produjo *Little Red Record* (1972) de Matching Mole —el segundo grupo de Robert Wyatt—, y *Septober Energy* (1974), el único disco de la macro-banda del pianista Keith Tippet, Centipede. Tras sus posteriores aventuras con Brian Eno comenzó a trabajar en proyectos de sonidos ambientales pensados para el disfrute inmediato, lejos de las salas de conciertos; en una ocasión presentó un disco tocando su guitarra tratada en una librería, mucho antes de que se pusieran de moda las presentaciones acústicas en tiendas de discos. Su interés por la electrónica le movió a colaborar en los noventa con The Orb en el proyecto FFWD y también a juntarse con The Grid y The Future Sound Of London.

6. Brian Eno: ambient y discos oscuros

Puede parecer un tópico, sobre todo porque en los últimos años muchos artistas multidisciplinares han sido canonizados con el adjetivo de artista renacentista, pero Brian Eno cumple al pie de la letra todos los requisitos para ser el Leonardo da Vinci de la música de las tres últimas décadas: por criterio, innovación y

amplitud de miras. Pocos creadores musicales —aunque él entre de lleno a partir de un determinado momento de su carrera en la abstracta consideración del no-músico—, pueden vanagloriarse de haber roto moldes estéticos —su etapa en Roxy Music—, reconstruir la escritura pop —sus cuatro discos de la primera mitad de los setenta—, dar a conocer nuevos conceptos sonoros —Obscure Records—, desarrollar teorías ajenas al rock desde la popularidad que otorga haber sido una estrella del pop —el ambient—, convertir las músicas sampleadas en materia de estilo —su disco con David Byrne—, elevar a autor la figura del productor —sus trabajos con David Bowie, Talking Heads y U2— ejercer de cazatalentos —la producción del disco colectivo *No New York* que dio pie a la no wave, las primeras sesiones de Televisión, el álbum de debut de Devo—, colaborar de forma activa con representantes de estilos diversos, incluso contrapuestos —Nico, Robert Wyatt, John Cale, Génesis, Ultravox, Quiet Sun, James— y hacer del estudio de grabación un organismo creativo.

Se impone la síntesis para no obviar ninguna de sus parcelas creativas. Aunque ya había formado bandas de corte experimental a finales de los sesenta, como Merchant Taylor Simultaneous Cabinet, y tenía entre ceja y ceja las elucubraciones sónicas de John Cage y LaMonte Young, Eno entró como un ciclón en la escena rock de los setenta al formar parte de Roxy Music. Brian Ferry, voz de este grupo de pop aparentemente sofisticado, tocaba el piano eléctrico, mientras que Eno se encargaba de sintetizador y cintas —un no-instrumento que aparece por primera vez en el contexto del rock, o al menos en un grupo de gran difusión—. Los sonidos de Eno tuvieron un papel esencial en los dos primeros álbumes del grupo, *Roxy Music* (1972) y *For Your Pleasure* (1973), y en las canciones de mayor éxito, como «Virginia Plain», pero la lucha de egos y, sobre todo, la discrepancia musical con Ferry, autor de todo el material de la banda, derivó en la fuga de Eno hacia mares más clementes. O sea, los de su propia obra.

Es impresionante el material que produjo en los dos años que siguieron a su marcha de Roxy Music, como si hubiera estado dando forma a mil y un

proyectos mientras se encargaba de enfriar con sus sintetizadores las canciones de Ferry. Antes de que apareciera el segundo disco de Roxy Music grabó con Robert Fripp una de las piedras angulares del ambient, *No Pussyfooting* (1973), un disco con un coste de producción inferior a las cien libras. El diseño de la azulada portada, con Eno y Fripp instalados en una estancia de espejos que reflejan su imagen hasta el infinito, da idea de la transparencia de este artefacto que no ha resistido muy bien el paso del tiempo, pero que en su época fue fundamental para que Eno comenzara a dar salida a sus ideas sobre los registros ambientales y, por su parte, Fripp pusiera en práctica sus teorías sobre las unidades móviles inteligentes —tras darse cuenta de que King Crimson se había convertido en un macroespectáculo— y empezara a invadir el mundo con el peculiar sonido de *susfrippectronics.* La pareja se sirvió tan solo de la guitarra Gibson Les Paul, el denominado Fripp Pedalboard, un sintetizador VCS3 con secuenciador digital y un par de casetes Revox A77 para crear dos —largos, atmosféricos, planeadores— temas de loops repetitivos titulados «The Heavenly Music Corporation» y «Swastika Girls». En 1975 la experiencia se repitió con un segundo disco, *Evening Star.*

Pero esa águila de dos cabezas que era Eno tras su marcha airada de Roxy Music no se contentó con las músicas experimentales. De 1973 es igualmente *Here Come the Warmjets,* primera pieza de la mayúscula tetralogía pop que completó con *Taking Tiger Mountain (By Strategy)* (1974), *Another Green World* (1975) y *Before and After Science* (1977), todos para Island, el mismo sello de Roxy Music. Del hermoso minimalismo pop de temas como «St. Elmo’s Fire», «I’ll Come Running» y «By This River» —pieza de *Before and After Science* que, en 2001, usaron Alfonso Cuarón y Nanni Moretti para sus filmes *Y tu mamá también* y *La habitación del hijo*— a la fogosidad eléctrica de «Baby’s on Fire» y «King’s Lead Hat», pasando por la bonanza ambiental de «In Dark Trees» o la trepidación rítmica de «Third Únele», estos cuatro discos definen a la perfección la interpretación que hace Eno de los ritmos y las melodías de corte más tradicional, aunque caben algunas de sus incipientes aproximaciones a los

generadores rítmicos, la percusión electrónica, la guitarra modificada y las voces tratadas.

Y los árboles del pop no le impiden en absoluto ver claramente el bosque de cualquier otra música: Eno bulle, a mediados de los setenta, en constantes ideas. Es cuando crea Obscure Records, una serie de diez discos editados por E.G. en los que comenzó a dar rienda suelta a su fervor por la música minimalista, repetitiva, y las óperas de vanguardia elaboradas con aparatos electrónicos o con instrumentos artesanales redescubiertos. En un artículo sobre Obscure Records publicado en la antigua revista *Star,* Juan Bufill reproducía un texto del propio Eno en torno al nacimiento de la colección de discos oscuros:

> En enero de 1975 tuve un accidente, un taxi me atropello. No estaba seriamente herido, pero estaba confinado en la cama con una posición rígida y estática. Mi amigo Judy Nylon me visitó y me trajo un disco de música de arpa del siglo XVIII. Después de que se marchase, y con bastante dificultad, puse el disco. Cuando ya estaba acostado, me di cuenta de que el volumen era extremadamente bajo y que uno de los canales del estéreo no funcionaba. Como no tenía la energía suficiente para levantarme y arreglarlo, el disco era casi inaudible. Estaba acostado en una semipenumbra, y entonces empecé a escuchar ese disco como nunca antes había escuchado música alguna. Era realmente una experiencia muy bella. Tenía la sensación de icebergs. No podía oír más que ocasionalmente los fragmentos más fuertes de la música, no percibía más que pequeñas ráfagas de notas que me llegaban por encima del ruido de la lluvia de afuera, y enseguida volvían a marcharse a la deriva. Y empecé a reflexionar sobre la música como ambiente ... Al principio encontraba que la música experimental contemporánea era demasiado intelectual e ignoraba la posibilidad de llamar a los sentidos, mientras que el rock iba en dirección opuesta. De este modo imaginé algo que se situase entre las dos cosas, algo que fuera extremadamente bello pero no empalagoso, de modo que se pudiese abordar a diferentes niveles, sea escuchando con atención, sea dejándolo como un sonido de fondo. Lo único que conocía que se pareciera a esta idea era *The Sinking of the Titanic,* de Gavin Bryars, y es por eso que fue el primer registro aparecido en Obscure Records.

El nuevo invento de Eno sirvió, entre otras cosas, para que varios músicos de corte minimalista tuvieran acceso a un público menos minoritario; en las sesiones de varios de estos discos participó activamente Michael Nyman, convertido una década después en abanderado de la música repetitiva gracias a sus bandas sonoras para el realizador Peter Greenaway Conviene apuntar que,

pese a no trabajar esencialmente con instrumentos electrónicos, muchos de los músicos asociados a la escuela minimalista, caso de Steve Reich, Philip Glass y el citado Nyman, ejercieron una influencia, más teórica que práctica, en algunos trabajos de Eno en esta época, sobre todo en las estructuras y cadencias repetitivas. Y no solo Eno: comenzando por *Musicfor 18 Musicians* (Steve Reich) y acabando por *Einstein on the Beach* (Philip Glass), el minimalismo —la repetición constante, con ligeras variaciones, de estructuras musicales reducidas a lo mínimo— ha sido una estética clave —del techno al hip hop— en el desarrollo de la música popular.

La unidad de estilo que anuncian las portadas —los diez álbumes tienen la misma foto de cubierta, la fachada de un edificio urbano casi a oscuras; se diferencian porque en cada disco una parte distinta del bloque está más iluminada— no se correspondía, de hecho, con los muy variados materiales que aceptaba publicar Eno. La primera referencia, ya ha quedado dicho, fue *The Sinking of the Titanic* (1975), una reinterpretación de Gavin Bryars del hundimiento del *Titanic* realizada a partir de la música que supuestamente interpretaba la orquesta del transatlantico mientras era devorado por las aguas, el himno episcopal *Autumn.* Pero aún resultaba más definitorio el tema que ocupaba la segunda cara del disco, «Jesús' Blood Never Failed Me Yet»: una orquesta de cámara que acompaña la voz pregrabada de un vagabundo. Bryars realizó años después variaciones —prolongaciones— de ambos temas reeditadas en Point Music, el sello de Philip Glass. En la versión dos de «Jesús' Blood...» interviene Tom Waits.

Bryars, Christopher Hobbs y John Adams se repartieron la autoría del Obscure 2, *Ensemble Pieces* (1975), obra con aristas en la que se mezclan influjos hindúes, grabaciones capturadas de discursos radiofónicos y evocaciones jazz filtradas por las teorías ambientales. Eno editó como tercera referencia del sello su propio *Discreet Music* (1975), prolongación y a la vez ruptura de sus experimentos con Fripp, que consta de dos partes diferenciadas: «Discreet Music», en la que experimenta con música de baja frecuencia —como en la

mencionada experiencia del disco de arpa—, y una variación sobre el tema de Pachelbel *Canon in D Major,* que se aleja un poco del epígrafe de música discreta. La cuarta entrega sigue siendo hoy una de las más influyentes: *New and Discovered Musical Instruments* (1975), en la que David Toop y Max Eastley dejaron la maquinaria electrónica fuera de combate para adentrarse en una concepción sonora ejecutada con instrumentos recuperados o autodiseñados a partir de objetos cotidianos.

Jan Steele y John Cage se reparten *Voices and Instruments* (1976), otra obra mayor del sello que conciba las voces afiladas de Robert Wyatt y los sutiles malabarismos de guitarra de Fred Frith con la peculiar concepción que de las piezas para piano tenía Cage. Mchael Nyman es el autor de *Decay Music* (1976), el volumen más minimalista de la serie, mientras que la particular y sensual utilización de los instrumentos de cuerda que tenía el fallecido Simón Jeffes, y que cristalizó en la Penguin Cafe Orchestra, es la protagonista de *Music from the Penguin Cafe* (1976), el trabajo menos arisco de Obscure Records. Bryars, de nuevo, y John White completan cada una de las caras de la octava entrega, *Machine Music* (1978) —nada que ver con el disco terrorista de Lou Reed *Metal Machine Music*—, en la que hay espacio otra vez para la música elaborada con objetos del paisaje doméstico: «Drinking and Hooting Machine» es un corto pero intenso tema cuyos sonidos proceden del soplido humano en el cuello de cinco botellas de cristal.

Irma (1978), una ópera basada en una idea de Tom Phillips, musicada por Bryars y con libreto de Fred Orton, es la extravagancia de la serie, y *The Pavillion of Dreams* (1978), la última referencia de Obscure Records, flirteó con la música árabe, los sonidos pastorales y el jazz. Su autor es Harold Budd, uno de los mejores seguidores, junto a Jon Hassell, Michael Brook, Laraaji, el primer Daniel Lanois y el hermano de Brian, Roger Eno, de las estructuras ambientales que habitan en algunos de los discos oscuros.

De hecho, buena parte de estos nombres estuvieron presentes en la segunda serie temática emprendida por Eno antes de finalizar la década, en la que se

procedió a otra vuelta de tuerca respecto a la música ambiental, con un concepto *a priori* más hedonista y funcional: el axioma de algunos de estos trabajos era crear música perfecta para que sonara en grandes áreas como aeropuertos y superficies comerciales. *Ambient i. Musicfor Airports* (1978), de Eno en solitario, *Ambient 2. The Plateaux of Mirror* (1980), del tándem Eno-Budd, *Ambient 3. Day of Radiance* (1980), ejecutado con las percusiones reverberantes de Laraaji, y *Ambient 4. On Land* (1982), de nuevo acreditado a Eno, aunque con activa participación en algunos cortes de Hassell, Lanois y los primeros Material de Bill Laswell, son el resultado del plan estratégico, complementado en los mismos años con una serie de trabajos más abiertos a las músicas étnicas, sea el caso de *Possible Musics* (1980) de Eno y Hassell, y *The Pearl* (1984), mano a mano con Harold Budd.

En esta época se gestaron sus aproximaciones oblicuas a la música de cine. No se trata de temas compuestos para una película, sino concebidos para su posible utilización en filmes aún inexistentes, en la línea posterior que desarrolló Barry Adamson, aunque acogiéndose a las texturas ambientales. A *Musicfor Films* (1978) le siguieron *Apollo. Atmospheres and Soundtracks* (1984) y *Musicfor Films III* (1988), este último englobado ya en los proyectos de Opal, un sello discográfico y a la vez otra idea programática de ambient líquido, muzak filosófico y estrategia oblicua, aquel concepto que se inventó Eno en los primeros setenta para dar certificado teórico a sus concepciones musicales. Similar idea, en cuanto ala música de cine, anidó en Passengers, grupo montado por Eno y U2 en 1995, aunque sus temas sí fueron utilizados posteriormente en diversas películas.

Quedan otras tres áreas temáticas de considerable envergadura. La primera atañe a la denominada trilogía berlinesa de David Bowie, *Low* (1976), *Héroes* (1977) y *Lodger* (1979) —que demasiado berlinesa no es porque el tercer disco se grabó en Suiza—. Es la que corresponde a la mejor faceta de Eno, la de diseñador de sonido para otros músicos, ya que componía, tocaba y, sin ser el productor, influía decisivamente en el criterio adoptado. Algunos aspectos de la

música electrónica aparecen *enosifuados* bajo las melodías de Bowie, cuya bella e hiriente frialdad surge de los tratamientos de guitarra y teclados de Eno. La segunda se concreta en el magistral *My Life in the Bush of Ghosts* (1981) junto con David Byrne, disco fundamental para comprender el mestizaje entre electrónica, ritmos tribales y pop —tal como lo entendieron Talking Heads—, y es que los sonidos son de discursos políticos, sermones, exorcismos y grabaciones de cantantes libaneses y egipcios.

Y hay que destacar, finalmente, la fusión de ideas del ambient con músicos alemanes de la época. Entre 1977 y 1979 Eno grabó discos con Cluster y Conny Plank, en un acercamiento de posturas muy enriquecedor por ambas partes, aunque de todas formas Roedelius afirma que por aquel entonces casi todo estaba ya dicho. «Lo que aprendí de Brian —cuenta—, fue a centrarme en mi música, pero también puedo decir que yo soy el inventor del ambient al modo alemán; mi serie de autorretratos comienza en 1972, mucho antes de conocerle, así que procesé mis ideas, no las suyas. Pero eso no quita que Eno sea un grandísimo maestro.»

7. Hacia los ochenta, en Nueva York: gran ciencia

Nueva York también albergó alguna fantasía policrómica en clave electrónica. Los años setenta eran los tiempos del rock de guitarras y el pop renovado del CBGB, de los conciertos de Televisión y Talking Heads, de Richard Hell and the Voidoids y James Chance and the Contortions, de Patti Smith y Blondie. En ese contexto productivo, crisol de tendencias, se pudo desarrollar el estilo mugriento y melodramático, decadente y enfático, de otro dúo ilustre. Alan Vega y Martin Rev montaron Suicide en 1971, pero no lograron grabar su primer disco hasta 1977 —*Suicide*—, y dar a la escena neoyorquina una perfecta bisagra entre el rock engominado de Elvis y el nihilismo punk, entre la no wave y la música

industrial. Un sinte, una caja de ritmos y un Farfisa eran las armas de un Rev siempre parapetado tras gafas oscuras. Vega, por su parte, sabía cómo desenvolverse en un escenario, provocar al público, increpar más que cantar y, de repente, cortocircuitar la electricidad del momento con el desgarro de «Cheree», una de sus piezas míticas. Nunca el rock'n'roll y la música electrónica vivieron un mejor, aunque complicado, matrimonio: solo cinco discos grabados tras varias separaciones y reuniones, y un reguero de trabajos en solitario en los que la fórmula nunca ha variado, aunque Vega no contara con el teclado de Rev y el segundo tuviera que cantar sus propios temas.

Aunque no publicó su primer álbum hasta 1982, Laurie Anderson también es un producto de aquella época, de aquella generación de músicos neoyorquinos educados en los locales de conciertos y en los centros artísticos en los que convivían músicos, pintores, fotógrafos, cineastas incipientes, *videastas* y diseñadores. Anderson destacó enseguida por su acento *arty,* y es que la tecnología —conjugada con un violín, performance y pop art— parecía venirle pequeña a tenor de sus inmediatos logros. El mismo año del debut discográfico de Suicide ya había publicado su primer disco, un EP con dos cortes (editado por la galería de arte Holly Solomon), y siguió colocando sus canciones en los añejos *flexidisc* insertados en revistas y libros de arte, hasta que *Big Science* (1982) se hizo realidad. El primer LP de Anderson completaba el ritual de la música electrónica de los setenta para abrir las nuevas perspectivas temáticas y tecnológicas de la naciente década. «O Superman», la fijación y la inquietud sonora en estado puro, ocho minutos de ritmos sintetizados, vocoders y Casios, resumía la excitación del futuro. La música electrónica iba a dar otro paso de gigante.

3

UNA HISTORIA JAMAICANA DE FANTASMAS: EL DUB, DE KINGSTON A BRISTOL (1964-1996)

DANI RELATS

> Bueno, el dub; la percusión es como el latir del corazón, ¿no? El poder del bajo reposa en el cerebro, ahí es donde está la vibración, en la belleza de las ondas de sonido. Pero el toom, toom, toom, boom, boom viene de aquí [se golpea el pecho]. Así que estos dos funcionan perfectamente juntos. Un solo mundo para el corazón y los pensamientos. ¿Te ha quedado claro?
>
> LEE PERRY, en la contraportada de *Retum of Wax (1975)*

> En los ochenta empecé a construir amplificadores para *sound systems*. Entonces controlaba el amplificador con *testas* para comprobar su funcionamiento. Todo transcurría normalmente, pero cuando ponía reggae el amplificador se sobrecalentaba. Las láminas del KT88 se volvían rojas, especialmente cuando ponía un disco del gran King Tubby con frecuencias subsónicas de bajo y batería y frecuencias altas cortantes.
>
> SCIENTIST (1999)

Dub es la palabra que puede referirse al espacio, al futuro y la influencia en músicas posteriores, pero *dancehall* es la palabra que significaría cuarenta años de evolución de la música en Jamaica. Los *sound systems* eran equipos de sonido

móvil que se instalaban en pistas de baile —llamadas, claro, *dancehalls*— y competían entre sí para atraer al público en batallas que fueron el germen de las *sound battles* del hip hop en Nueva York diez años después. Las armas eran una buena selección musical, altavoces potentes e interacción con la multitud; los operadores, el *selector* y el *deejay.* El *selector* se encargaba de la selección musical y de la parte técnica, el mago del sonido; el *deejay,* de hablar y rimar, de calentar al público, de presentar los discos: dos figuras que aparecieron años más tarde en el mundo del hip hop convertidos en DJ y MC. Los caballeros de semejantes batallas de sonido se renombraban con apelativos aristocráticos como Duke Reid, Tom the Great Sebastian, King Edward o Sir Coxsone. De todo este microcosmos jamaicano nació la partícula, la técnica, que ha revolucionado el grueso de la música popular de raíz vanguardista: el dub.

l. Prehistoria jamaicana : dancehall, rocksteady y reggae

En los años cincuenta y sesenta Jamaica absorbió gran parte de la música negra de Estados Unidos gracias a las emisoras de radio que operaban desde el sur. Las influencias del rhythm’n’blues y el soul en vocalistas y músicos, junto a la gran riqueza de música de la isla y de todo el archipiélago de las Antillas —básicamente ska, calypso y mentó—, contribuyeron a crear, primero, el rocksteady, y más tarde el reggae. Los *deejays,* por su parte, tomaron nota de los shows de las emisoras de radio americanas, y en especial del parloteo —en argot, *jive*— de locutores como Douglas «Jocko» Henderson o Dr. Hepcat. Aquellas improvisaciones habladas sobre discos fue lo que le dio la idea a Sir Coxsone —fundador, además, del legendario sello Studio One— para forjar una manera de hablar sincopada y vertiginosa, el *toasting,* quizá el precedente más directo del futuro rap.

El *deejay* de Coxsone, Count Matchuki, fue el primero en hacer *toasting,*

aunque el primer vinilo con voces *ad hoc* no llegó hasta 1967: «The Great Wugga Wugga», de Sir Lord Comic. En otro de sus temas, «Jack My Trade», enviaba saludos a otros *deejays,* lo que le entronca con cientos de raps en los que se mandan *shout outs,* saludos al final del tema. En esta escena apareció una figura pujante, U Roy, que hizo popular la frase *«this station rules the nation»* («esta emisora gobierna la nación»). Temas como «Treasure Isle Skank» muestran las plenas capacidades de este genio de la charlatanería: en una misma canción hace *scat* (jazz vocal) a lo Cab Calloway, lanza fraseos rápidos e incomprensibles, canta y habla de temas dispares como el amor o ir de compras. Los *deejays* hacían *toastings* sobre éxitos reggae del momento —creados por los propios *selectors* como material exclusivo para sus sesiones, un arma con la que vencer a los competidores—, y el espacio para charlar estaba en las pausas entre los versos. Un ejemplo es «Drive Her Home», una versión del «Number One» de Eric Morris en la que U Roy debía usar frases cortas para evitar que colisionaran con el original grabado en el vinilo. A veces incluso había que hablar exactamente sobre el disco, aunque no siempre se conseguía disimular que había dos voces molestándose. Así pues, había un problema: hacía falta más espacio.

2. La conquista del espacio: King Tubby

Bunny Lee, productor renombrado y propietario de un sello discográfico, Lee Records, visitó el *sound system* Supreme Ruler of Sound de Rudolf «Ruddy» Redwood, que fue el primero en usar discos personalizados donde la pista vocal entraba y salía intermitentemente. La idea era perfecta para que los *deejays* pudieran charlar encima. Bunny Lee empezó a incluir *versions* en la cara B de sus singles, es decir, una versión instrumental —o casi—. Las *versions* se generalizaron y se volvió común entre los productores de Kingston grabar singles con su correspondiente instrumental.

Osbourne Ruddock, más conocido como King Tubby, desarrolló desde joven una afición por la electrónica, y se dedicó a reparar equipos de sonido hasta que su conocimiento le permitió construir amplificadores capaces de reproducir la música nítidamente, con una clara distinción entre agudos y graves, incluso a volumen muy alto. Mas tarde incorporó una unidad de reverberación *{revertí)* y eco a su amplificador y por esta cualidad —y su potencia sónica—, su *sound system,* Home Town Hi-Fi, se convirtió a principios de los sesenta en uno de los líderes de Kingston. Pero Tubby no descuidaba la calidad de la música que debía sonar ahí, y empezó a trabajar como fabricante de vinilos e incluso creó los primeros acetatos —una versión de muestra en una placa de metal de lo que sería el disco definitivo—, que en argot jamaicano serían conocidos —y todavía hoy — como «dubplates» o *specials.* Duke Reid y otros *sound systems* eran sus clientes, y su estudio Treasure Isle un centro de operaciones para la ciencia del sonido. Para crear estos discos, Tubby manipulaba los *masters,* normalmente grabados con un magnetófono de dos pistas, y hacía desaparecer la pista donde estaba la voz.

Pero a diferencia de Rudolf Redwood, que se contentaba con una versión instrumental limpia, Tubby manipulaba la segunda pista jugando con el volumen y, sobre todo, subiendo el bajo, ideal para probar la excelente calidad de su amplificador. Tubby empezó a probar él mismo los dubplates en directo, e incluso a experimentar con ellos, y en 1969, con U Roy como *deejay,* protagonizó el momento definitorio del dub. Había planchado cuatro dubplates para sorprender y, según recuerda el *deejay* Dennis Alcapone en las notas de *King Tubby's Special,* «el sonido se calentó con unos cuantos temas vocales, y acabó con "You Don't Care". El tema empezó de nuevo, pero entonces la primera línea cantada se prolongó en un eco muy intenso antes de que el bajo entrara con toda la potencia. El efecto fue sensacional... la gente bailó durante horas». U Roy se convirtió en una estrella —grabó para Duke Reid sobre temas de rocksteady—, y Tubby empezó a construir su estudio doméstico con un cuatro pistas en el dormitorio y el equipo de grabación de voces en el cuarto de

baño. En cada pista había un instrumento diferente, y así creó la dinámica del dub: un bajo que ataca a todo volumen, una batería que se reverbera y multiplica su poder con ecos, la voz y los demás instrumentos, que aparecen y desaparecen, y salvajes efectos de sonido. En definitiva, una deconstrucción de la canción que tomaba sus elementos básicos, los reordenaba y añadía sonidos nuevos; básicamente lo que quince años después harían Coldcut, Steinski o Andrew Weatherall con otras armas. Había nacido la cultura del remix.

Bunny Lee convenció a King Tubby de que hiciera mezclas dub de sus artistas para así sustituir las *versions* en las caras B de los singles, y al poco otros productores requirieron también sus servicios, como Augustus Pablo o Lee Perry En sus manipulaciones de estudio —el estudio es también en el dub un instrumento más, por no decir *el* instrumento— está el germen de decenas de estilos electrónicos. Especialemente originales son sus colaboraciones con Sir Niney The Observer, en las que se puede apreciar cómo las baterías pasan por un filtro de agudos —*Rebel Dance* (1975)—, una técnica que se estandarizó en el house. En el LP *Dubbing with The Observer,* también del setenta y cinco, experimentó con una invención rítmica, el *steppers*, un ritmo rápido con un patrón parecido al del funk. Tubby le dio poder al bajo, y temas como «Sir Niney's Rock» anticiparon la fórmula del drum'n'bass (es decir, bajo dub sumado a un funk acelerado), aunque quizá uno de sus más asombrosos avances es «A Rougher Versión», un prodigio en el que aparece y desaparece un patrón rítmico de sinte que, por unos segundos, se asemeja a un loop del techno más duro de Detroit. En el tema «The Poor Barber», Bunny Lee y Tubby recrearon con baterías y frecuencias de *test* el sonido de bombas y ametralladoras. Pero fue entre mediados y finales de los setenta, con The Aggrovators, cuando se cimentó su mejor período creativo. Su único instrumento, como líder de la banda, era la mesa de mezclas, un concepto innovador que incluso hoy ha dejado huella en músicos como Tortoise o Jim O'Rourke.

King Tubby murió asesinado en 1989, pero en los ochenta tuvo tiempo de instruir a dos aprendices y sucesores: Prince Jammy y Hopeton «Scientist»

Brown. Prince Jammy fue el productor más solicitado de la época digital, y Scientist grabó álbumes cuyos títulos evocan batallas de dancehall, pero con personajes ficticios, como *Scientist Encounters Pacman* o *Scientist Meets the Space Invaders.* En *Scientist Rids the World of the Evil Curse of the Vampires*, de 1981, aparecen en las mezclas voces de zombis y vampiros junto a efectos sonoros de películas de terror. Los seres del más allá son finalmente derrotados por la banda Roots Radies, con su elegante vocalista Barrington Levy, y Scientist a los controles. Balas de plata no hubieran sido más efectivas.

3. Dubvolution: Lee «Scratch» Perry

Lee Perry, Scratch, The Upsetter, Neat Little Man, Pipecock Jackxon, Dr. On The Go, Super Ape. Tantos nombres como historias o mitos tiene esta personalidad irrepetible de la música jamaicana. Perry fue uno de los muchos jóvenes —*rudeboys*— inmigrados de la parte rural a Kingston. Allí ejerció de cazatalentos y compositor para el *sound system* de Coxsone Dodd, y pronto pasó a producir temas para otros artistas: después de pelearse con Dodd formó su propio grupo, The Upsetters. A finales de los sesenta, y bajo la influencia de los filmes de spaghetti western, grabó «Clint Eastwood» y «Eastwood Rides Again», instrumentales en los que el rocksteady se fusionaba con funk explosivo y hábil rhythm'n'blues, la banda sonora de los *cowboys* negros de los guetos de Kingston, que prácticamente se habían convertido en un nuevo salvaje oeste; era música poderosa, e incluso músicos tan diestros como The Upsetters no pudieron pasar inadvertidos para un joven Bob Marley, por aquel entonces una de las estrellas de Coxsone Dodd. Pero resentidos por la tacañería de Scratch al repartir las ganancias de una exitosa gira británica, The Upsetters dejaron de lado al genio en 1969 y se unieron a The Wailers, la banda de Marley, aunque finalmente convinieron que Scratch fuera su productor. Esta fue la etapa más

brillante de Marley, hasta su fichaje en 1971 por Island.

La mitología de Perry es casi tan importante como su música. En ella el bien siempre se impone al mal. Es un tema recurrente en sus composiciones y producciones: Max Romeo persigue a Satán con una camiseta de acero y lo echa del planeta en «Chase the Devil», Marley derrota a los malignos espíritus —*duppies*— en «Duppy Conqueror». Jah, la divinidad rastafari, se enfrenta a los vampiros en «Vampire», de Devon Irons. Perry es un hechicero que, para ahuyentar a los malos espíritus, utiliza una imaginería basada en héroes de cómic, artes marciales o ciencia ficción. Y también la mesa de mezclas: a principios de los setenta conoció a King Tubby, con quien más tarde grabó «Blackboard Jungle». Un encuentro fructuoso que lanzó definitivamente a Scratch al universo paralelo del dub.

En 1973 Lee Perry terminó su estudio Black Ark. Abierto al público en unas sesiones que se convirtieron en fiestas interminables de ganja y alcohol, Perry perfeccionó sus temas durante horas, y con su precario cuatro pistas se convirtió en pionero del DIY —*do it yourself,* «hazlo tú mismo», el lema del punk: la figura de Perry consiguió atraer así la atención de Johnny Rotten (Sex Pistols), The Clash y The Slits— y se declaró abducido por seres de otros planetas. Niños llorando, sonidos de motocicletas, animales de granja o pistolas son los efectos sonoros que usaba Perry, y una de sus más ingeniosas técnicas fue la de grabar cuatro pistas y volcar el resultado en una pista aparte, para así simular el efecto de varios canales de grabación. «Solo había cuatro pistas. Tomé prestadas hasta veinte de la escuadrilla extraterrestre», comentó en una de sus entrevistas.

Ventosidades, eructos y toda la gama de sonidos que se pueden hacer con la boca, alternados con gongs, ecos salvajes y música oriental, es lo que aparece en su *Kung Fu Meets the Dragón*, pura psicodelia tropical que alterna poderosos bajos con guitarras *wah wah,* sintetizadores Moog y la melódica del gran Augustus Pablo. Hacia finales de los setenta, Perry produjo sus mejores trabajos de reggae: *Pólice & Thieves*, de Júnior Marvin —con la canción del mismo título que mas tarde versionaron The Clash—, *Party Time* de The Heptones, o sus

propios *Super Ape o The Return of Super Ape*, con King Kong en la portada. Pero el buen ambiente de Black Ark se deterioró por el trajín de todo tipo de maleantes que aparecían por el estudio —así como por los conflictos matrimoniales de Lee—, y en 1983 él mismo decidió prenderle fuego. En los años posteriores Perry vagó por Nueva York, Amsterdam y Londres, donde colaboró con Mad Professor y Adrián Sherwood en un excelente *From the Secret Laboratory* (1990). Los años noventa y el nuevo siglo ven a Scratch con su mujer, Mariah, y sus hijos en Zurich (Suiza), la ciudad del dadaísmo, corriente en la que el excéntrico dubmaster se habría sentido como pez en el agua.

4. Tecnología caribeña: Mad Professor

Si la música de Lee Perry hace referencia a África, por su obsesión con los espíritus que pueblan objetos inanimados y su imaginería de brujo, el sonido de Mad Professor está conectado con la placidez del Caribe, una amalgama sónica de ensoñación tropical. A los diez años Neil Fraser ya construyó su primera radio jugando con diodos y transistores —algo no muy común en su Guayana nativa —, lo que le valió el sobrenombre con el que se le conocería como productor: Mad Professor. Años después se mudó al Reino Unido con su familia, y en 1979 construyó su primer estudio en el sur de Londres, con una máquina de cuatro pistas y unidades de efectos —*reverb*, *phaser* y *delay*— creadas por él mismo. El estudio, al igual que su sello, se llamó Ariwa, una palabra nigeriana que se refiere a la música, el sonido y el ruido, el concepto ideal para un productor de dub. En 1980 apareció su primer álbum, *Dub Me Crazy Pt. 1,* el primer disco de dub hecho fuera de Jamaica con éxito, y el primero de una extensa serie de doce volúmenes. En 1983 grabó con el multiinstrumentista británico Jah Shaka el *LP Jah Shaka Meets Mad Professor* y también la cuarta parte de *Dub Me Crazy,* subtitulada *Escape to the Asylum of Dub:* en la portada aparece él en el estudio

convertido en manicomio y poblado de enfermeros que cuidan de Napoleón, Ronald Reagan y Spiderman. En sus surcos, baterías que mutan a cada golpe, generosas secciones de viento, melódicas que se multiplican, sonidos de animales salvajes, voces con extremo tratamiento de *phaser,* coros muy suaves, coros espectrales, grabaciones de otros discos e incluso piezas de bajo desnudo y batería, como «DJ. Choice», que se convirtió en pieza favorita de los *sound systems.*

Mad Professor acumuló toda la cacharrería analógica y digital que pudo: desde cintas DAT hasta sofisticados aparatos analógicos de veinticuatro pistas. El uso de la tecnología digital se puede escuchar en «1011 Digital», un primitivo híbrido de techno-dub en su álbum *A Caribbean Taste of Technology* (1985), y ha llegado a ser tan fructífero como en su acelerado *New Decade of Dub* (1996) con Jah Shaka, donde conviven instrumentación en directo, ritmos preprogramados y tecnología digital: es lo que se ha llamado *digidub.* Sin embargo, en otros productores el *digidub* suena demasiado aséptico, científico y poco innovador —pese a la nueva tecnología—, pero nuevos maestros como Dougie Digital y sus experimentos dub y jungle demuestran que también es posible crear música interesante en el reino de los ceros y los unos.

5. La infección se extiende: On-U Sound

La imagen alternativa del punk, sin cuero ni metal, sin peinados extravagantes ni ropa desgarrada, aparece en el disco de debut de la banda femenina The Slits, *Cut* (1978), en la que Ari Up (voz), Viv Albertine (guitarra) y Tessa Pollitt (bajo) posan desnudas y cubiertas de barro, con lanzas y taparrabos, como si de miembros de una tribu se tratara. *Cut* fue uno de los mejores LPs de la era punk, y uno de los primeros discos de pop en utilizar mezclas dub en su producción, gracias al dubniaster Dennis «Blackbeard» Bovell. En Bristol, un año más tarde,

apareció *Y,* el debut de The Pop Group, una mezcla entre el funk de James Brown y los experimentos de Pere Ubu cuyo tratamiento electrónico de las voces y los saxofones recordaba a bandas industriales coetáneas como Throbbing Gristle. Su vocalista, Mark Stewart, cantaba textos nihilistas y antipolíticos. Martin Young, líder de Colourbox, otro grupo post-punk tocado por el dub, cuenta que el punk, el funk y el dub se entretejían porque «la escena en aquellos días compartía elementos de caos y revolución, de excitación. El caos viene del punk. El punk era una música destructiva, desordenada, pero a la vez vital y excitante. El post-punk también significaba caos, pero trabajando con mucho equipamiento, y ahí fue donde se empezó a utilizar el estudio como un instrumento. Los elementos propios del dub, pues, ya estaban en los discos, todos esos trucos de estudio. La gente, simplemente, se dejaba llevar».

Ajeno todavía a esa escena, un joven Adrián Sherwood, amante de la música jamaicana, futuro fundador del sello On-U Sound y eventualmente *roadie* de conciertos, conoció a su futuro mentor Prince Far I, antiguo *deejay* de El Toro Sound System en Kingston y visionario del reggae. «Antes de empezar con On-U Sound, justo cuando acabé la escuela —cuenta Sherwood—, formé una pequeña compañía de distribución llamada Carib Genis. Teníamos que elegir discos de música jamaicana, y yo decidí que fuera uno de Prince Far I, *Psalms.* Lo conocí un año después de lanzarlo, y en un principio creía que me iría a matar por distribuir su disco, pero nos hicimos muy amigos y empezamos a grabar en el estudio, donde le hacía las mezclas dub. El tenía esa vibración tan específica que se adaptaba a ritmos muy lentos. Trabajar con él fue la experiencia de mi vida.» El contraste entre la voz cavernosa de Prince Far I y la producción vanguardista de Sherwood fue la conexión *roots* de On-U Sound, aunque la primera referencia del sello lleva la marca de New Age Steppers: Ari Up y Mark Stewart a las voces combinando reggae, after punk y mucha experimentación. Entre el ochenta y uno y el ochenta y cuatro, On-U Sound facturó discos producto de la improvisación de los músicos en el estudio y la manipulación de Sherwood. *Warzone,* de Missing Brazillians, llevó el dub a una

ficticia zona bélica en la que la saturación de las cintas, los *faders* y el eco creaban música ruidosa, excesiva, fantasmal y misteriosamente bella. Un precedente del terrorismo de Meat Beat Manifestó o Alee Empire.

Con un estilo radicalmente diferente, African Head Charge y su *My Life in a Hole in the Ground* rindieron un extraño tributo al funk étnico de Brian Eno y David Byrne en *My Life in the Bush of Ghosts.* En los surcos del álbum, Sherwood y el percusionista ghanés Bonjo «I» Noah exploraron visiones futuristas de África a bordo de un bajo hipervitaminado. Temas inusualmente rápidos, free jazz, extrañas melodías orientales, música vudú pasada por Nueva Orleans —«Stone Charge», un tema usado por David Lynch en la escena de tortura de *Corazón salvaje*— y canciones africanas: claramente, un precursor del techno-dub.

El sonido de Sherwood se endureció gracias a un inesperado componente. «Ari Up y Mark Stewart —explica— atrajeron mi atención hacia el hip hop, y me empecé a interesar por este sonido hasta que en el New Music Seminar de 1983 conocí a Doug Wimbish, Skip McDonald y Keith LeBlanc, que eran la banda de estudio de Sugar Hill. Más tarde serían Tackhead. Keith había grabado entonces “No Sell Out”, un tema con un discurso de Malcolm X. Les invité a Londres para grabar en una sesión de Ministry, y así empezamos a colaborar juntos.» Con Tackhead, la música de On-U se endureció y convirtió en funk, industrial y mucho más politizada. El elemento reggae pasó a un plano secundario. «En 1984, Prince Far I fue asesinado. Después de su muerte fui reacio a trabajar en producciones reggae.»

Tackhead pasaron a ser la banda de estudio de On-U, algo así como Booker T & The MG’s en la era Stax. Junto a Mark Stewart formaron The Mafia y grabaron *As the Veneer of Democracy Starts to Fade* (1995) para Mute, música industrial de pulso electro. Con Gary Clail, un *toaster* británico, Tackhead hicieron posible *Tackhead Tape Time* (1987) —el disco que incluye el conocido single «Hard Left», con el sample de Margaret Thatcher mostrando su simpatía por la izquierda británica—. Le siguió *Friendly As A Hand Grenade* (1988),

álbum que se abre y cierra con una versión marciana del «Ska Trek» de Prince Buster y mezcla funk, electro, house, soul y metálicos solos de guitarra. Las inquietudes futbolísticas de la generación Thatcher se llevaron al vinilo en The Barmy Army, proyecto para el que Sherwood grabó voces de *hooligans* gritando en el estadio y que anticipó el subgénero futbolístico de la música electrónica, consolidado por Depth Charge, Wall of Sound, The Ballistic Brothers y tantos otros. Cuando el sonido de Bristol, el trip-hop, tomó el relevo, On-U Sound terminó de cumplir con su misión: extender la infección dub por todo el mundo.

4

MÚSICA PARA LAS MASAS: KRAFTWERK, EL SONIDO DEL CONCEPTO (1970-2002)

HALF NELSON

> Ellos son, y su estatus ha sido amenazado varias veces, mi grupo favorito de todos los tiempos. Ellos también hicieron, y su estatus ha sido amenazado incluso más veces aún, mi disco preferido, *Computer World*. Nunca hay escasez de personas que se apresuran a hacer cola para decir cuan «importantes» fueron para el desarrollo de todo lo que conocemos hoy, si ellos fueron pioneros, o si inventaron el techno. Pero para mí lo que es fascinante es su música, eterna, ingeniosa; esa música que nadie ha conseguido ni replicar ni mejorar. Son únicos. Kraftwerk es donde las máquinas se empañan de emoción.
>
> GLEN JOHNSON, Piano Magic

La revista inglesa *Muzik* editaba en enero de 2002 su lista de los veinticinco mejores LPs de música de baile —aunque quizá deberían haber dicho «electrónica»: difícilmente se podrá bailar el ganador, *Endtroducing...*, de DJ Shadow— de todos los tiempos. Kraftwerk aparecen en el puesto número nueve con *Trans-Europe Express* y, conociendo a la prensa inglesa, casi no hace falta afirmar que los de Dusseldorf son los únicos no anglosajones, Air y Daft Punk aparte. Pese a lo discutible de toda lista, esta facilita datos realmente interesantes: Kraftwerk aparecen representados con un disco de 1977 —tampoco hace falta decir que es el más antiguo— mientras ninguno de los ocho mejor

considerados se publicó antes de 1991. ¿Significa esto que Kraftwerk eran la mejor banda electrónica de la historia hasta los noventa? Quizá debería repetirse esa pregunta en la redacción de *Muzik,* pero parece claro que sí. Y si tienen alguna duda, pregunten a los que aparecen por encima en la susodicha lista.

En el número 7, The Orb con *The Orb's Adventures beyond the Ultraworld* (1991). En los créditos de la seminal recopilación *Artificial Intelligence* (Warp, 1992), el doctor Alex Paterson reconocía a Ralf Hütter y Florian Schneider, núcleo duro de Kraftwerk a lo largo de su historia, entre sus primeras influencias, y «Autobahn» como uno de sus temas favoritos. En esos mismos créditos, Richie Hawtin, Musicology (B12) y The Dice Man (o sea, Richard D. James) los citan en la misma categoría. Además, Autechre, al escoger «Clear» de Cybotron (Juan Atkins), están también —¿sin saberlo?— homenajeando a los robots de Dusseldorf.

En el sexto puesto, LFO con *Frequencies* (Warp, 1991). Gez Varley y Mark Bell dedican el disco a, entre otros, Brian Eno, Tangerine Dream, Kraftwerk, Depeche Mode y The Yellow Magic Orchestra. Y en el número 4, Primal Scream con *Screamadelica* (Creation, 1991). El productor —y autor de casi toda la música, vamos— de aquel disco, Andy Weatherall, cuenta lo siguiente sobre su muy peligroso romance con la música: «Mis primeros recuerdos en electrónica son muy vividos: debería de tener nueve o diez años cuando escuché "Autobahn" yendo en el coche de mis padres, y más tarde "I Feel Love" y la versión de casi veinte minutos de "Love to Love You Baby" de Giorgio Moroder y Donna Summer; me fascinó toda aquella música. Mis padres, mis abuelos y mis amigos me decían que aquello era música hecha con máquinas y que, por tanto, no era música de verdad. Me sentí molesto, porque aquello "era" música de verdad, de lo más cool que había escuchado nunca». Sin comentarios.

La importancia de una banda puede medirse en diversos ámbitos que quedarían reducidos a tres: repercusión popular, prestigio crítico y respeto por parte de otros artistas. En esas tres escalas los de Dusseldorf están encaramados en lo más alto, pero la importancia de Kraftwerk no se limita al ámbito del

reconocimiento estrictamente musical. Su punto fuerte es su habilidad para dotar de un concepto preciso a cada uno de sus lanzamientos —y evitar los toscos resultados artísticos de los álbumes conceptuales de los grupos de rock—, interrelacionando no solo el sonido y la composición, sino también la imagen de la banda y el mensaje a transmitir como un todo indivisible, pero a la vez diferenciado y coherente con los postulados de discos anteriores y posteriores. Todo ello convierte a Kraftwerk en un grupo-concepto que ha dejado su huella en multitud de estratos culturales a lo largo y ancho del mundo desarrollado —no dejemos que una mal entendida globalización nos haga insultar una vez más a los que no tienen nada que llevarse a la boca.

Solo así se explica que hayan sido copiados / citados / sampleados / homenajeados (táchese lo que no proceda) por creadores tan diferentes como Afrika Bambaataa, quien junto a Arthur Baker montó su «Planet Rock» sobre la potente base que le proporcionaban «Trans-Europe Express» y «Numbers»; como Alexander Balanescu, violinista rumano —y humano— de formación clásica y devoción contemporánea que versionó «The Robots», «The Model», «Autobahn», «Computer Love» y «Pocket Calculator» en el inquietante *Possessed* (Mute, 1992); como Matt Groening, autor de *Los Simpson*, que lanzó un guiño al grupo quizá con la esperanza de que incluyeran a su dibujada Springfield en el listado de ciudades atómicas de la nueva versión de *Radioactivity;* como el insobornable Steve Albini, icono del rock más agreste y decidido, que en el álbum de Big Black *Songs about Fucking* (Touch & Go, 1987) se permitió el lujo de colar una acida y cortante versión de «The Model»; como los hermanos Joel y Ethan Coen, que en *El gran Lebowsky* representaron una banda-parodia de nombre Autobahn en la que sus cuatro miembros, entre ellos el bajista de Red Hot Chili Peppers, Flea, se distinguían por su maquillaje y sus uniformes; como los españoles Aviador Dro, que usaban «La Modelo» como climax en sus conciertos. Todos estos ejemplos, y muchísimos más que aparecerán por aquí, demuestran su enorme influencia, no solo en el ámbito de la música, sino también en el de otras artes y, como bien observa el crítico británico

David Toop, «en la introducción de las nuevas tecnologías en la cultura popular».

l. El sonido del dinero

Pocos de los artistas electrónicos que aparecen a lo largo de este volumen han vendido más discos que Kraftwerk. El tremendo bombazo que supuso en 1973 el *top ten* en Gran Bretaña y Estados Unidos de «Autobahn» —el tema— les dio un prestigio y una solidez económica que les ha permitido reafirmar una independencia y una autosuficiencia que en estos momentos raya el autismo más sospechoso. Además, supieron refrendar ese estatus con nuevas incursiones en las listas de supervenías, sobre todo con singles como «The Model» o «Tour de France», que cíclicamente son reeditados —este último en 1999, respaldado por la famosa remezcla de Francois Kevorkian— y con larguísimas y rentabilísimas giras por Europa, Japón y los difíciles Estados Unidos.

Esta importante entrada de dinero en relación con su actividad directa no debe hacernos olvidar las percepciones que deben recibir en concepto de *royalties* por las continuas versiones que se hacen de sus temas. Entre las últimas destacan dos por su enfoque novedoso: *Die Roboter Rubato* (Mille Plateaux, 1997), a cargo del músico electroacústico y pianista transexual Terre Thaemlitz, un —o una— auténtico especialista en la subversión de géneros y convenciones que también ha repetido la experiencia con temas de Gary Numan y Devo, y *El Baile Alemán* (Multicolor, 2000), la calentura tropical del alemán Uwe Schmidt, quien refugiado bajo el nombre de Señor Coconut se dedica a pervertir los grandes clasicos de Kraftwerk con sonoridades latinas y sabrosonas. Da risa solo de imaginar la cara de Florian Schneider.

Además, Kraftwerk exhiben un fuerte control sobre su obra, limitando el uso que su compañía hace de sus canciones y de su imagen —el libro de memorias

escrito en 1999 por el ex miembro Wolfgang Flür, *Kraftwerk: I Was a Robot*, tuvo que ser purgado de referencias escabrosas *ugroupies* y drogas por una agresiva demanda legal—, por lo que es seguro que reciben fuertes sumas de dinero por cada una de las apariciones públicas que reactivan el interés por su fondo de catálogo, lo que vuelve a redundar en la economía de los autores: la exclusivista gira de 1998 que los llevó a Japón, Roskilde (Dinamarca) y Barcelona (Festival Sonar). Tampoco hay que descartar la hipótesis del periodista Félix Suárez en la revista *Dancedelux*, apoyada en unas declaraciones de Chuck D (Public Enemy), que coincidió con Kraftwerk en el concierto de Sellafield de 1992. Decía Chuck en su libro *Fight the Power* que el desarrollo y la patente de software y equipos para la producción musical seguramente estaba reportando a Ralf & Florian jugosos beneficios.

Todas estas fuentes de ingresos alejadas del día a día creativo son fruto de su talento y de la masiva respuesta del público a lo largo de su carrera, pero este brutal enriquecimiento y el agotamiento después de más de treinta años de carrera son las claves de su actual sequía. Una sequía que, quienes les quieren, esperan casi tanto como temen que finalice muy pronto.

2. El concepto del sonido

1970-1973: Primeros pasitos

Provenientes de familias acomodadas —el padre de Ralf Hütter es médico y el de Florian Schneider un afamado arquitecto—, pero también liberales e interesadas por las artes, especialmente por la música, Ralf (teclados) y Florian (flauta) se conocieron en la Academia de las Artes de Remschield, y volvieron a coincidir en un curso de música improvisada ya en Dusseldorf. A partir de ese momento Hütter, excepto durante los seis meses de 1971 en que abandonó

misteriosamente el grupo, ya nunca se separó de Schneider.

Rebosantes de ideas y ávidos de nuevas experiencias, se aliaron con el batería Klaus Dinger —que rápidamente partió para formar Neu! con Michael Rother— para casar rock psicodélico improvisacional con música concreta y manipulación de cintas a lo Stockhausen, a quien se dice que vieron actuar bajo los efectos de las drogas. Sin embargo, tanto el coyuntural disco de Organisation —*Tone Float* (1970)— como los tres primeros discos de Kraftwerk —*Kraftwerk* (1971); *Kraftwerk 2* (1972) y *Ralf& Florian* (1973)— no parecen contar para Hütter y Schneider: jamás han permitido su reedición en CD. De todos modos, son numerosos los piratas que permiten completar la colección y comprobar la rápida evolución de su sonido, del krautrock amorfo y enervante —con algunos ramalazos de hippismo mal disimulado: «Heimatklänge»— a la exploración melódica a la par que electrónica y percutiva en la que alejaban los sintetizadores de una mera faceta de emulación sonora, sobre todo en *Ralf& Florian.* De este período iniciático vale la pena destacar la reivindicación de su entorno al escoger un nombre como Kraftwerk («central eléctrica» en alemán), dado que su ciudad es una de las más industrializadas de Alemania —«la Detroit alemana», la llama Paco Peiro, trazando un bello puente hacia el futuro, ya que en la fría ciudad estadounidense han encontrado una buena saga de admiradores y continuadores—; aunque también otros factores: el proto-techno que sirve de base a «Kristallo» —cuyo acelerado *reprise* recuerda a Abba, curiosamente—, el premonitorio «Tanzmusik» («Música de baile»); y «Ruckzuck», una pieza fetiche para The Technocrats, un grupo semianónimo —puede descubrirse a Richard H. Kirk de Cabaret Voltaire entre los implicados— que lo remezcló, sin permiso, en 1991. «Ruckzuck», por supuesto, también es fetiche para sus creadores, ya que lo usaron durante una larga temporada en directo, y de él reciclaron sus acordes iniciales para «Trans-Europe Express». En el aspecto gráfico, se impusieron con gran fuerza el famoso cono de tráfico que aparece en los cuatro primeros discos y la kitsch portada de *Ralf & Florian,* lo más antirock del mundo.

1974-1981: Lluvia dorada

Aunque se mantenía el amor por la música concreta —los portazos, el sonido del motor de arranque, los cláxones— y ya habían usado el procesador de voces vocoder en *Ralf& Florian, Autobahn* (Philips, 1974) supuso un evidente punto de inflexión. Prácticamente electrónico al cien por cien, solo la flauta de Schneider y el violín de Klaus Roeder replicaron al Minimoog de Hütter y las cajas de ritmos del novato Wolfgang Flür. La canción titular, que ocupa toda la cara A, nació como respuesta absolutamente voluntaria —pese a algunos contradictorios desmentidos— a las hedonistas carreras de Beach Boys hacia esa mítica playa con olas de ordago que, indefectiblemente, se encuentra más allá de las verdes colinas alemanas que se perfilan en la portada, pero cambiando el escapismo del éxtasis deportivo —y sexual— de los hermanos Wilson por un cierto orgullo tecnológico. Pero sobre esas (nuevas) olas no se puede hacer surf, ya que son los estilos que conforman su legado.

El techno, el avant-funk de la resaca punk británica de los ochenta, el synth-pop o el electro tal como los conocemos se formaron en su momento gracias a que la vulgar frase «conducimos, conducimos, conducimos por la autopista» *(«wir fahr'n fahr'n fahr'n auf der Autobahn»)* suena en alemán bastante parecida al pletórico *«fun, fun, fun»* de los Beach Boys en «I Get Around». Esa similitud fonética les permitió calar hondo en el mercado anglosajón y, de rebote, en buena parte del mundo con un single con sonidos que, sin ningún género de dudas, nunca antes habían sido escuchados por tal cantidad de personas. Sonidos que pasaron al subconsciente colectivo de toda una generación, algunos de ellos artistas que dieron forma a los géneros antes citados. En la cara B contrasta la solidez concreta de «Mitternach», banda sonora alternativa del *2001: Una odisea del espacio* de Stanley Kubrick frente a la muy hippie «Morgenspaziergang». Con todo, puede considerarse *Autobahn* como el primero de sus (muchos) álbumes cruciales, en los que participó el olvidado

Emil Schult (según opiniones respetables, el quinto Kraftwerk), discípulo del artista plástico Joseph Beuys, autor de la significativa portada y coautor de la letra del single.

En *Radioactivity* (EMI, 1975) la participación de Schult aumentó de manera espectacular (hasta sale en una foto aparte en el libreto) al canalizar en la imagen y en las cada vez más trabajadas letras el ansia conceptual del grupo, del que salió Roeder y entró Karl Bartos para tocar la percusión electrónica y completar la formación clasica y más duradera de la banda. No contentos con usar un concepto en cada LP, en este aprovecharon el doble significado de «radioactividad» para realizar una doble lectura sobre el poder comunicativo de las ondas hertzianas y el poder —en principio, beneficioso— de la radiación atómica. Grabado ya en sus propios estudios Kling Klang (lo que supuso la baja del mítico productor Conny Plank), con mayoría de temas cantados (mezclando inglés y alemán) y de minutaje recortado, se puede decir que *Radio activity* es el primer álbum de pop electrónico de la historia, con momentos todavía hoy del todo emocionantes como la archiconocida «Radioactivity», la bailable «Airwaves», la circular «Antenna» (versionada por el grupo español Manta Ray en cooperativa con Schwarz) y el instrumental de título jocoso «Ohm Sweet Ohm».

En *Trans-Europe Express* (EMI, 1977) el concepto siguió centrado en las comunicaciones, pero en este caso por ferrocarril, cuyo cadencioso devenir se reflejó en la base del largo tema titular y en su letra, un viaje de París a Viena y vuelta a Düsseldorf, con la frase «de estación en estación / de vuelta a Dusseldorf/ conocer a Iggy Pop y David Bowie», con quien por aquel entonces se especulaba con una posible colaboración. Tal vez por eso citaban el título de uno de los discos de Bowie, *Station to Station* (RCA, 1976), aunque la referencia a los famosos enlaza con el otro tema del disco, la imagen pública y la fama, preocupaciones expuestas de manera sublime en la minimal «The Hall of Mirrors» —versionada por Siouxsie & The Banshees en *Through the Looking Glass* (Geffen, 1987); y toda una inspiración en la manera de cantar de Ronald

Lippock de Tarwater— y en «Showroom Dummies», donde los maniquíes (¿los de la portada?), hartos de estar expuestos al escrutinio público, cobran vida, rompen el cristal y se van a bailar. Exactamente lo que ellos hicieron, lo que deberíamos hacer todos.

Además, la ingente popularidad del grupo en aquellos momentos posibilitó que su influencia fuera enorme, desde los guetos estadounidenses que fabricaron el electro sobre «Trans-Europe Express» hasta los oscuros creadores de lo que ahora llamamos sonidos industriales en la estela de «Metal on Metal»; uno de sus mejores discos y uno de los mejores de la historia, en cualquier categoría.

Cualquier compositor pop soñaría con publicar un álbum como *The Man-Machine* (EMI, 1978), que contuviera canciones como «The Robots», «Neón Lights» o «The Model»: la primera, efectiva y pegadiza; la segunda, evocadora; la tercera, evocadoramente pegadiza. Muchos han solucionado el problema realizando versiones de esas canciones, sobre todo de «The Model», tanto con intenciones admirativas —por ejemplo, la banda española Niños del Brasil— como irónicas —la ya citada de Big Black—; no en vano la historia de la atractiva *starlette* a la que el narrador quiere «encontrar otra vez» (aunque existe un pirata de 1991 donde Hütter canta algo bastante menos decoroso) llegó al número uno de las listas británicas de singles el 6 de febrero de 1982, en una de sus reediciones como cara B de «Computer Love». La perfecta conjunción entre hombre y máquina es el leitmotiv de este disco y, ala vez, su mejor descripción: nunca antes, y pocas veces después, la accesibilidad pop y la experimentación electrónica se dieron la mano con tanta firmeza como en *The Man-Machine.* El proceso de destilación musical había llegado a su fin: desde entonces, ya no cabía mejorar la fórmula, solo afinar en la ejecución. La portada, en la que se ve a los cuatro Kraftwerk en fila y de perfil, mirando al cielo, plagiada (y acreditada) del constructivista ruso El Lissitzky, es un prodigio de simplicidad (era necesario un encuadre angulado y se subieron a la escalera del estudio) y de referencias culturales de principios de siglo: se citaba a los constructivistas rusos que predicaron el futurismo y se uniformizó la expresión de los individuos

buscando su asimilación con los robots, las máquinas que han de servir al ser humano.

Hacían gala de una estética rancia y anacrónica, y puesto que Hütter llegó a decir que los años treinta no habían existido en Alemania (Hitler llegó al poder en 1933), ellos se proponían revivirlos. Esa actitud contrastó poderosamente con su romanticismo tecnológico hasta *Computer World* (EMI, 1981), donde esa constante se rompió: sus cuerpos desaparecieron de la carpeta y se sustituyeron por sus robots-clones. Los robots, en teoría, debían tomar su lugar en las agotadoras giras a que su éxito les obligaba, y en *Computer World* aparecen encerrados en el ordenador: ¿ironía o advertencia? Además, por primera vez parecieron tomarse algo más de tiempo, aunque su media de discos por año seguía siendo asombrosamente alta. El motivo parece ser la competencia que por primera vez tenían que afrontar. Aunque su imagen fría da impresión de distanciamiento, Hütter y Schneider siempre han estado atentos a lo que ocurría alrededor: comprobaban en las discotecas de Estados Unidos que el ritmo mecanizado empezaba a aplicarse en la música disco —el «Love to Love You Baby» de Donna Summer y Giorgio Moroder es de 1975— y pronto lo haría en el pop, así que se andaban con sumo cuidado. Esta precaución sembró dudas en Kling Klang y ralentizó el proceso editorial del grupo y cualquier toma de decisión, lo que a la larga provocó la partida de Schult, Bartos y Flür. Sin embargo, la precaución inicialmente dio buen resultado, ya que *Computer World* es uno de sus mejores discos al mejorar la fórmula de *The Man-Machine* con humor («It’s More Fun to Compute», «Pocket Calculator» y «Home Computer»), contundencia rítmica («Numbers», otro tema clave en el nacimiento del electro) y serias advertencias sobre los peligros de la tecnología. Este fue su canto del cisne, ya que, después de ocho años corriendo delante del futuro, puede decirse que este finalmente les alcanzó.

1982-1991: El PC mató a la estrella de Kling Klang

Quizá su carácter profético y prometeico quede plenamente demostrado por el hecho de que una vez la revolución tecnológica quedó consolidada, su papel tendió a ser menos necesario y su figura se vio superada en lo musical por aquellos a los que habían servido de inspiración. Pese a que la edición del portentoso maxi «Tour de France» (EMI, 1983) —homenaje al deporte favorito de Ralf, ciclista prácticamente compulsivo— les confirmó su buena forma, bloquearon a ultimísima hora la publicación de *Technopop.* Y es que por esas fechas un joven cuarteto de Manchester llamado New Order publicaba un par de maxis titulados «Blue Monday» y «Confusión» (el segundo producido por Arthur Baker), que amedrentaban a cualquiera. Con la excusa de actualizar el sonido y los equipos que debían producirlo en Kling Klang, el proyecto se retrasó hasta *Electric Cafe* (EMI, 1986), avanzado en lo visual gracias a Rebecca Allen, pero mucho más flojo en lo musical. Pese a que se puede volver a escuchar con cariño, no tiene cabida en su etapa dorada, y anticipó ese mutismo paranoico de nuestros días en el que *The Mix* (EMI, 1991), recopilatorio de autoversiones modernizadas, es poco más que una excusa para una gira restringida que pasó por el festival británico Tribal Gathering, donde varias generaciones de artistas y ravers les dieron una calurosa acogida y, ya en 1992, por un macroconcierto antinuclear organizado por Greenpeace y U2 frente a la planta nuclear de Selkfield (Inglaterra), ciudad que habían incluido en la nueva versión de un «Radioactivity» abiertamente antinuclear, en el que la frase *«it's in the air,for you and me»* («está en el aire, para ti y para mí») cobraba un significado realmente inquietante.

1992-2002. Y ahora, ¿qué?

Se supone que esa es la pregunta que se hacen Ralf y Florian cada día cuando se encuentran en los estudios Kling Klang, aunque es dudoso que sigan pasando por allí diariamente, algo de lo que antes se jactaban. Dado que las cosas no parecen avanzar, hasta sus fans más acérrimos se lo toman con filosofía, como

los redactores del fanzine *Aktivität*, que en 1995 bromeaban a propósito del single «Kohoutek Kometenmelodie» (rebautizado «Kometenmelodie» y dividido en dos partes en *Autobahn)* y comentaban que si una aproximación del cometa Kohoutek en 1973 había propiciado la edición de esa canción, ya quedaban bastantes menos de diez millones de años —el tiempo que se estima que tarda ese cometa en completar su órbita— para la edición de algún inédito de su banda favorita. De momento, han tenido que conformarse, aparte de con numerosos piratas de sus últimas y esporádicas giras, en los que se incluye algún tema inédito, con refritos como *Concert Classics* (Ranch Life, 1998), cuyo poco irónico nombre proviene de la serie que lo contiene. Aunque tiene todo el desarraigado aspecto de un pirata poco cuidado por fuera (se cita a Klaus Roeder y el sujeto que sale en las fotos es Karl Bartos) y por dentro (el listado de canciones es incorrecto), contó con el visto bueno de EMI, y por tanto del grupo, siempre celosísimo de sus derechos. Eso lo convierte en el único directo of icial hasta la fecha, y también un objeto curioso, por contar con la voz (sin vocoderizar) de Ralf Hütter presentando los temas y pidiendo disculpas, terrible ironía, por algún problema técnico.

Más sangrante es el caso del maxi «Expo2000» (EMI, 1999), que contiene el *radio mix* y tres autorremezclas de este funcional single que entregaron a los organizadores de la Exposición Universal de 2000 en Hannover. Single al que nadie habría prestado atención si no fuera porque se trataba del primer tema original publicado por Kraftwerk en mucho tiempo. «Hombre, naturaleza, tecnología» es el leitmotiv de este poco inspirado tema, pero si se observa con un poco de atención, se es algo más políticamente correcto y se sustituye «hombre» por «ser humano», se pueden hallarlas claves de la carrera de Kraftwerk: el estudio, la reflexión acerca de las relaciones entre el ser humano —autor, pero también objeto de la tecnología— y las máquinas. Desgraciadamente, presos de su propio prestigio, fueron incapaces de rechazar la propuesta de las autoridades, a las que entregaron un escuálido jingle de apenas tres segundos que fue objeto incluso de polémica política (al fin y al cabo el

encargo fue pagado por los contribuyentes alemanes), que se recondujo con la aparición del single con el eslogan rodeado de música. Algo más de chicha se encuentra en el CD-single *Expo Remix* (EMI, 2000), donde no aparece el original y sí seis remezclas de la cancioncilla a cargo de los que Hütter y Schneider parecen considerar sus herederos: Orbital, Francois Kevorkian & Bob Rives y DJ Rolando, a mezcla por barba y tres diferentes para el colectivo de Detroit Underground Resistance. Encargo que todos los contactados aceptaron encantados, lo que pone de manifiesto la enorme reverencia que todavía se les profesa, como Paul Hartnoll (Orbital) declaró a la revista *Rockdelux:* «Quizá sí que suponga eso nuestra legitimación definitiva para la historia; en todo caso, es un honor que nos llamaran».

¿Y mañana? Se rumorea que tiene que aparecer un recopilatorio de caras B un día de estos, aunque la prudencia se impone: también prometieron un *The Mix* 2 y un álbum nuevo de estudio en 1998 y todo se quedó en un simple canto de sirena. Lo único que se sabe a ciencia cierta es que, aunque mantengan un silencio sepulcral, Ralf & Florian todavía respiran en alguna parte. Y que si algún día quieren volver, volverán. Tampoco están obligados: como una vez dijeron los miembros de Tarwater citando a un periodista alemán, «nosotros se lo debemos todo y ellos no nos deben nada».[2]

5

PODEROSAMENTE REAL: LA MÚSICA DISCO, DE THE LOFT AL PARADISE GARAGE (1970-1985)

RAÜL G. PRATGINESTÓS

> ¿Era el disco una profunda religión forjada al calor de los bailes Klipschorn del Paradise Garage? ¿Un tributo al legendario talento del remezclador Tom Moulton? ¿Una celebración underground de la libido gay traspasada al mundo «normal»? ¿O más bien una terrible forma de tortura perfeccionada en Munich? ¿Una nueva forma de socialización inventada por Andy Warliol, Bianca Jagger y Calvin Klein?
>
> DAVID TOOP, «Disco» *(The Face,* septiembre 1992)

Desde el punto de vista occidental (es decir, americano), frecuentemente se considera la década de los setenta como un período de decadencia. El optimista sueño hippie de los sesenta había acabado y, en su lugar, apareció una época de incertidumbre que se manifestaba en acontecimientos como la crisis del petróleo (1973), la recesión económica o la humillante retirada americana de Vietnam (1975). Un período que tuvo su banda sonora —decadente también para muchos — en la disco music.

Pero el disco va mucho más allá de ser un simple estilo musical. Fue también un fenómeno social que marcó pautas de comportamiento durante cerca de una década. Backey Vincent, en su obra *Funk. The Music, the People and the Rhythm of the One*, retrata aquellos años a la perfección: «Los setenta fueron una

época peculiar para los americanos. Fue el período en que el entretenimiento escapista pasó de ser una emocionante atracción a convertirse en el centro de la experiencia cultural americana. Una música simple y pegadiza llamada disco se convirtió en el punto focal de una cultura que había perdido su rumbo».

En efecto, el disco era, ante todo, una forma de entretenimiento, un pasatiempo centrado alrededor del rito del baile. Previamente patrimonio de grupos marginales como los gays o los negros —o peor aún para las conservadoras mentes biempensantes de la época: los negros gays—, el baile se convirtió en el pasatiempo predilecto de muchos americanos, y las discotecas en sus nuevos templos. Y es que para muchos el disco era una especie de religión en la que el ritmo hablaba como la palabra de Dios redivivo, los DJs eran los predicadores y la cabina, el pulpito. Una religión que les liberaba de las presiones y las convenciones del mundo real. El escapismo fue, pues, una de las bases del fenómeno.

El otro factor primordial en la experiencia disco lo formó la hibridación, ya fuera esta musical o sociocultural. Social porque era la primera vez que la cultura del americano medio, blanco, anglosajón y protestante (los conocidos como *wasps)* entraba en contacto con subculturas consideradas marginales: negros, gays e hispanos. La música disco abolía las diferencias y los hermanaba en la pista de baile; sudorosos y felices, todos eran iguales bajo los focos de la discoteca. Y musical porque el propio género nació de la mezcla de estilos, de la improbable combinación de mil y un géneros musicales que realizaban los DJs cada noche en sus cabinas. La disco music era el *meltingpot* primigenio, allí donde la música africana y la clásica se daban la mano, y donde tanto tenían cabida las divas del gueto como los europeos cibernéticos. Poco importaba de dónde provinieran los vinilos: la disco music uniformizó los estándares en una verdadera globalización *avant la lettre.*

Fue, en definitiva, un fenómeno complejo que rompió convenciones y cuyas consecuencias aún perduran, y es que la música de baile actual, el culto al DJ y la parafernaHa que alrededor de ella gira tienen su origen en aquellos turbulentos

años. Aun así, pese a su impacto en la música, en la cultura, en la vida, todavía siguen faltando estudios y análisis rigurosos de lo que sucedió en aquellos días. Como dice David Mancuso, impulsor del legendario The Loft, «hay demasiadas leyendas y no todas son correctas».

1. Eurodisco: de aquí a la eternidad

Algunos hacen coincidir el nacimiento de la disco music con la grabación del «Rock Your Baby» de George McRae. Aquel single supuso la presentación en sociedad de las ideas de dos productores de Miami, HW Casey y Richard Finch, que, con solo trescientos dólares, grabaron la que fue la canción del verano de 1973 en Estados Unidos. Su concepto era muy simple; en palabras del propio Finch, «una canción no ha de ser tan solo bailable, sino que te lance literalmente a la pista de baile».

Aquella fue una idea nueva, hasta cierto punto revolucionaria, pero que no tardó en tener otras materializaciones. En 1974 el productor Meco Monardo contrató a la entonces desconocida cantante Gloria Gaynor para grabar un par de temas, «Honey Bee!» y «Never Can Say Goodbye». Hasta aquí nada de particular: no era más que una de las muchas sesiones que se sucedieron en los Media Sound Studios de Nueva York. Pero cuando llegó el momento de hacer la mezcla, Monardo tomó una decisión revolucionaria: en lugar de dejar la sección rítmica como acompañamiento —la práctica entonces más habitual— subió los canales del bajo y la batería y los colocó en primer plano, para así dejar atrás la orquesta y la voz de la cantante. El resultado fue sorprendente: había nacido el primer hit de la era disco. Obviamente, pronto surgieron otras producciones que intentaron imitar el éxito de «Never Can Say Goodbye», como el intento de Mchael Kunze, que se encerró en el estudio con tres vocalistas y un bajista para obtener como resultado «Fly, Robin, Fly», conocido en la industria como «el

milagro de Monaco». Era un tema sencillo: tan solo una fantástica sucesión de bajos sobre los que The Silver Convention ejercitaban sus piruetas vocales. El tema arrasó inmediatamente en las listas americanas.

La música disco es un fenómeno global; no importa si se graba en Los Angeles, Munich, París o Roma. Se trata de un producto plástico, concebido en el estudio, donde el trabajo recaía en un equipo de personas —productor, ingeniero, músicos— que permanecían siempre en la sombra. Fue la solución ideal para los sellos, que ya no tenían que lidiar con el ego de los grupos ni gastarse el dinero en costosas campañas de promoción: el dinero se invertía, al contrario, en las costosas sesiones de grabación en el estudio. No son raras las producciones del orden de cien mil dólares, y si intervenía instrumentación electrónica, los costes se multiplican en progresión geométrica: algunas producciones de Giorgio Moroder podían llegar hasta los setecientos mil de la época.

Solo cuando la ocasión lo requería —es decir, cuando el tema era ya un éxito —, se podían reclutar unas caras bonitas o unos cuerpos atractivos, esbeltos y/o musculados para que prestasen su imagen al producto. Tal fue el caso de Boney M: Liz, Marcia, Maize y Bobby no eran más que el rostro público de las creaciones del alemán Frank Farian. Símbolo del éxito (ciento cincuenta millones de copias vendidas en todo el mundo de hits como «Rasputin» o «Daddy Cool»), Farian se convirtió en el ejemplo a imitar. El francés Jacques Morali contraatacó con Village People, un sexteto histriónico (se disfrazaban de camioneros, policías, sioux y demás iconografía kitsch) que pretendió ejemplificar la *joie de vivre* del colectivo gay («Go West», de hecho, sigue siendo el himno y el canto de libertad homosexual años y años después de su edición), continuando con el éxito que ya había cosechado con Ritchie Family. Pero en Francia lo que se llevaba en realidad era el art-disco o, como decía Paco Peiro en *La madrugada eterna*, *«disco d'auteur»*. Fue sin duda otro de los particularismos que caracterizaron la vida cultural más allá de los Pirineos: el método era ejecutar largas suites disco que ocupasen enteramente la cara de un

LP El concepto, inventado por el productor Alee R. Costandinos con su proyecto Love and Kisses, fue explotado por el anónimo conjunto Space (se disfrazaban de astronautas y lo Hderaba un tal Ecama) o el presuntuoso Jean-Marc Cerrone, que triunfó con los maratonianos éxitos «Love in C Minor» y «Supernature».

Pero el gran filón lo descubrió en Munich el bajista italiano Giorgio Moroder cuando dio con una quintaesencia! combinación: música disco más sexo. Moroder convenció a Donna Gaines, una americana que se había quedado a vivir en Alemania tras las representaciones de *Hair,* de que entrara en el estudio y simulara hasta veintidós orgasmos que, cuidadosamente editados, formaron el núcleo de la composición «Love to Love You Baby». A instancias de su jefe, el capo de Casablanca Records —el cocainómano Neil Bogart—, Moroder tuvo que extender la composición de los tres originales hasta diecisiete minutos. «Le gustaba tanto la canción que quería disponer de una versión larga... La versión of icial es que la estaba pinchando en una fiesta y la gente quería oírla una y otra vez. Creo que la realidad es más oscura... estaba haciendo algo muy distinto a bailar», le explicaba Moroder a David Toop en *Ocean of Sound.* Así, el verdadero motor tras uno de los temas más revolucionarios de la década fue el deseo de un empresario de tener su propia banda sonora para sus encuentros sexuales, que por norma general solían ocuparle más de tres minutos.

Nacido en Osterei, Italia, en 1940, Giorgio Moroder había iniciado su carrera a finales de los sesenta como compositor e intérprete pop. Instalado en Alemania, cosechó su primer éxito en 1972 con «Son of My Father», un pegadizo número de pop de chicle que llegó al número uno de las listas gracias a la versión del grupo fantasma Chicory Tip. Poco después conoció al guitarrista Pete Bellotte, con quien fundó la productora Say Yes, y estableció su cuartel general en los estudios Musicland, donde se rodeó de un eficaz grupo de colaboradores —el ingeniero Juergen Koppers, los arreglistas Thor Baldursson y Harold Faltermeyer, la cantante Chris Bennett y el batería Keith Forsey—, que tomó el nombre de Munich Machine.

La relación con Donna Gaines —rebautizada como Donna Summer— dio

como fruto inmediato una serie de álbumes *(Lady of the Night, Love to Love You Baby, A Love Trilogy)* que le reportó éxito y reconocimiento inmediato. En 1977 el trío Bellotte-Moroder-Summer trabajó en un ambicioso álbum conceptual, *I Remember Yesterday,* en el que se revisitaba tema tras tema el legado musical del siglo XX década a década. El disco se cerró con «I Feel Love», un tema que pretendió ser una visión profética de cómo sería la música del futuro. Totalmente sintético, lejos del legado soul y rhythm'n'blues de la música disco americana, «I Feel Love» se erige hoy en un oráculo perfecto de lo que aconteció en las siguientes décadas, aunque en su momento solo fue un hit pasajero, la extravagancia de un loco del laboratorio. Sin embargo, el tema le sirvió a Moroder para que el director Alan Parker se fijara en él y le encargara la banda sonora de *El expreso de medianoche,* un trabajo que le reportó el Osear a la mejor banda sonora.

«The Chase», tema central del filme, no era sino otra galopante explosión de bajos sintetizados que debía tanto a «I Feel Love» como a *From Here to Etemity,* el visionario álbum que Moroder había grabado con su propio nombre un año atrás. Volviendo a su tradicional fórmula del cuatro por cuatro, es decir, reducir el ritmo a un compulsivo bombo a negras, y haciendo uso de todas las maravillas del estudio Musicland —de la batería electrónica Linn al vocoder—, Giorgio compuso el que es sin duda su disco definitivo, una muestra del estado de gracia alcanzado por el italiano a finales de los setenta.

2. Disco Inferno: de la fiebre del sábado noche y otras calenturas

> *Paar-ty! Paar-ty...* / Se puede oír este canto en los conciertos, subiendo cual grito tribal en medio de una ola de silbatos y panderetas. Es a la vez un grito para reunirse y festejar, el anuncio de que hay una fiesta en marcha y la señal de que las discotecas, donde el cántico se originó, vuelven a estar de moda... En el último año han regresado, no solo como un fenómeno social en expansión (a través de juice-bars, after-hours,

> fiestas solo para socios en lofts privados abiertos los fines de semana, grupos itinerantes de promotores que alquilan viejas salas de baile), sino también como una fuerte influencia en la música que la gente escucha y compra. Los mejores DJs de discoteca son estrellas underground, descubren discos previamente ignorados, *imports* extranjeros, oscuros singles con el poder de hacer gritar al público, y los pinchan uno encima de otro, sin parar, para que bailes hasta caer exhausto.
>
> VINCE ALETTI, «Discotheque Rock'72: Paarty!»
> *(Rolling Stone*, 13 de septiembre de 1973)

A través de los años se ha ido reduciendo injustamente la historia de la música disco a un simple fenómeno social y un listado de canciones que, más o menos, marcaban la memoria colectiva. No ha sido hasta muy recientemente cuando se ha aplicado un nuevo enfoque que revaloriza el fenómeno a través de las aportaciones del género a la cultura musical actual, del club al maxi-single y pasando por la remezcla, y que reconoce en la figura del DJ al verdadero motor de las innovaciones. Fueron estos pioneros los que inventaron, prácticamente de la nada, tomando elementos de la música negra pero sin pensar en el pasado, una cultura, la de la música de baile, que con más o menos transformaciones ha perdurado hasta nuestros días.

Si tratamos de pioneros, toca hablar indefectiblemente de David Mancuso. A principios de 1970 sus fiestas en su propio apartamento del bajo Broadway congregaban a una bulliciosa parroquia con ganas de divertirse hasta que el cuerpo aguantase. Lo que inicialmente había nacido como una ingeniosa manera de pagarse el alquiler de su espacio evolucionó rápidamente en *meetings* semanales a los que solo se podía acceder por invitación personal del propio Mancuso. Más cerca de una reunión de amigos que de un club al uso, The Loft fue un evento de carácter familiar, sin apenas gastos en decoración, donde el protagonismo recaía realmente en la gente, y los zumos y la fruta sustituían al alcohol. Este ambiente distendido disfrutó de una banda sonora a su medida,

servida por el anfitrión en persona, un embriagador cóctel que incluía una abigarrada selección en la que tanto cabían los grandes himnos de un género en crecimiento («Love Is the Message», del colectivo de Filadelfia MFSB) como exóticos *imports* europeos, ya fueran el afrobeat de Manu Dibango o el funk de los españoles Barrabás. Por supuesto, también espirituales himnos soul: una música que ensalzó el sentimiento de comunidad de los que allí se citaban y de la que tomaron buena nota varios de sus habituales, unos jovencísimos Larry Levan, Frankie Knuckles o Tony Humphries, que ya desde aquellos tempranos días se dejaban caer por The Loft.

Mancuso fue uno de los primeros en experimentar cómo crear un *continuum* de emociones mediante la programación de los discos en un determinado orden. Otro de los factores que ayudó a crear esta particular atmósfera fue el particular *sound system*, construido prácticamente a medida por el propio Mancuso. Se dice frecuentemente que muchos de los estándares de los clubes modernos, como el refuerzo de graves y agudos, nacieron en aquel piso de Broadway. Mancuso era un fanático del sonido y la alta fidelidad, y no ahorraba esfuerzo ni energía en la sonorización de su club, usando, tal como confirma hoy, «el mejor equipo, de primera clase siempre que fuese posible», aunque sin descuidar la esencia de un buen ambiente. Como él revela escuetamente, «todo en The Loft se hizo con respeto a los principios básicos de la física. No había magia ni secretos. Lo que quieres oír es la música, no el equipo de sonido». Una filosofía que le llevó, en una trayectoria de trescientos sesenta grados, de ser uno de los primeros en usar un mezclador a rechazar su uso, ya que, según él, «compromete el sonido original».

David Mancuso es, ciertamente, un pionero, y merecería el título de «primer DJ moderno» si no fuera porque tal título lo ostenta otro joven italoamericano. Francis Grasso se había convertido en DJ de una manera totalmente accidental. Sin embargo pronto descubrió que tenía un talento excepcional para el trabajo y, a finales de los sesenta, ejercía como residente en Sanctuary, un club gay situado entre la calle Cuarenta y tres y la Décima Avenida. Fue precisamente allí donde

se forjó su propia leyenda, manipulando la pista de baile con una personal y oscura selección, paralela a la que escogía Mancuso en The Loft, e introduciendo revolucionarias innovaciones técnicas como el *slip cue,* es decir, aguantar el disco mientras gira el plato y soltarlo en el momento justo para hacer el cambio.

Pronto otros como Tee Scott o Mancuso se hicieron eco de la innovación. Sin embargo, Grasso les superó y fue más allá al ser el primer DJ en mezclar efectivamente —y perfectamente: los empalmes de Terry Noel unos años antes no pueden compararse— dos discos. «En aquellos días era imposible ajustar las velocidades. Tenías que atraparlo en el momento justo, no había espacio para el error. Tampoco podías acelerarlo para corregirlo, no podías tocar los platos... Todo lo que tenías que hacer era empezar en el momento justo. Nadie mezclaba como yo, ninguno se atrevía a dejarlos tanto rato, porque si lo hacías las posibilidades de error aumentaban. Para mí era algo natural, tan sencillo como pasear a mi perro», explicaba en *Last Night a DJ Saved My Life.* Francis Grasso marcó una transformación total en la figura del DJ. El auge de las discotecas había dado luz a un nuevo tipo de disc-jockey —prolongado por sus discípulos Steve D'Acquisto y Mchael Cappello—, alguien capaz de crear la atmósfera adecuada a través de la música.

Estos pronto reconocieron el potencial que tenían entre manos, la capacidad de manipular los sentimientos del público mediante la programación de determinados temas. Era solo cuestión de tiempo que los propios DJs empezasen a experimentar con los discos —originalmente singles de siete pulgadas a 45 rpm—, usando dos copias para alargar algunos pasajes (generalmente los breaks de percusión que tanto gustaban a los bailarines) o combinando la versión instrumental y la vocal, mezclando discos parecidos (usualmente la parte instrumental de uno con el fragmento vocal de otro). Otros preferían introducir efectos de sonido o percusionistas tocando encima de los discos: el límite lo ponían la creatividad y, claro está, las limitaciones del formato, principalmente su corta duración y la mala calidad de sonido.

La solución llegó de la mano de un DJ llamado Tom Moulton. A mediados de

los setenta, los sellos especializados se habían dado cuenta de la importancia de los DJs de discoteca a la hora de promocionar los temas más bailables. Se estableció una estrecha colaboración entre ambos estamentos, y progresivamente los DJs se introdujeron en los procesos de desarrollo de los discos, ya fuera dando su opinión en las mezclas o disponiendo de acetatos para comprobar las reacciones del público *in situ* en la pista. David Mancuso había ideado, ya en 1975, el primer *record pool*, algo así como un exclusivo listado de DJs que recibían copias promocionales y acetatos de las compañías a cambio de dar su sincera opinión sobre los nuevos lanzamientos.

Tom Moulton era sin duda uno de los DJs más requeridos por los sellos para mezclar sus producciones desde que, en 1974, su colaboración en el primer LP de Gloria Gaynor había transformado tres cancioncillas en un complejo *medley* de dieciocho minutos de duración, reforzando la extensión de la parte instrumental en lo que Meco Monardo definió como «una revelación». Cierto fin de semana, impaciente por planchar sus acetatos lo antes posible, trabó amistad con un ayudante portorriqueño que trabajaba en Media Sound, el único dispuesto a ayudarle mientras los demás se marchaban de *weekend.* Nació así una fructífera relación, hasta el punto de que pronto Moulton exigió que al lado del obligatorio *«A Mix by Tom Moulton»* se imprimiera una nueva leyenda: *«Mastered by José Rodríguez»*.

Fue este tándem el responsable de la aparición de uno de los inventos más radicales y que más impulsaron la emergente cultura de baile: el single de doce pulgadas. Según cuenta la leyenda, a Rodríguez se le habían acabado las placas de siete pulgadas. Moulton, que quería tener cuanto antes el acetato de «I’ll Be Holding On», de Al Downing, le propuso plancharlo en una placa de diez pulgadas. «Parecía tan ridículo, aquella banda tan estrecha planchada en un disco grande...», recordaba Moulton en una de sus entrevistas. «Pensé qué pasaría si lo agrandábamos aún más... José contestó que debía subir el nivel hasta +6. Yo le dije que adelante.» Accidentalmente, había nacido el maxi-single. Este revolucionario formato permitía no solo una mayor duración de los temas, sino

que ofrecía un volumen y calidad de sonido hasta entonces inauditos. Arthur Baker, el futuro productor que inventaría el electro, recuerda hoy la primera vez que vio un maxi-single. «Fui a ese club y había un tipo diminuto en la cabina que pinchaba *stompings*... Un tema me sonaba, pero no lo reconocía. Pinchaba un doce pulgadas... eso era raro. El disco era *Ten Percent.* Me afectó la percepción, fue increíble. Me abrió hacia muchas posibilidades sonoras, fue una revolución.» El club en cuestión era Galaxie 21 y el «tipo diminuto» su DJ residente, Walter Gibbons. Este era también el responsable de la explosiva mezcla del «Ten Percent» de Double Exposure que sonaba por los altavoces, el primer doce pulgadas comercializado por Salsoul.

Gibbons había convertido el típico tema de tres minutos en una reverberante explosión de percusión, bajos y energía de más de once minutos de duración. Obviando la inflada sección orquestal y concentrándose en los fragmentos rítmicos, definió lo que sería el nuevo formato, ideado especialmente para que el DJ pudiese explotar al máximo sus habilidades creativas. No en vano, Gibbons era considerado uno de los mejores pinchadiscos de su época, poseedor de una técnica impecable. En lo más alto de su popularidad se reconvirtió al cristianismo y abandonó la industria para reaparecer una vez más en 1984 con el revolucionario *Set It Off.*

La aparición del maxi-single fue el motor de una emergente industria especializada. Sellos como Salsoul, Prelude o West End se sirvieron del *savoir-faire* de los DJs, ya fuese como A&Rs —como fue el caso de Francois Kevorkian en Prelude—, o para mezclar sus nuevas producciones. La popularización del single de doce pulgadas coincidió también con la cima popular del movimiento disco en Estados Unidos. En 1976, el año en que se comercializó el primer maxi-single, *Newsweek* estimó en unas cien mil el número de discotecas en Norteamérica.

Fueron estos nuevos templos del hedonismo los realmente responsables de la popularización de esta nueva forma de entretenimiento fuera de su ámbito original. La promesa de decibelios, droga y sexo desinhibido que los clubes gay

ofrecían era demasiado tentadora para mantener alejado al americano medio. Lo que inicialmente nació como un fenómeno típicamente neoyorquino centrado en exclusivas fiestas privadas (léase The Loft) o en locales gay de lo más underground (Sanctuary The Gallery) evolucionó a medida que los clubes aumentaban en tamaño —Le Jardin, Infinity, Les Mouches, 12 West— y atraían a otros grupos sociales.

En 1977 abrió sus puertas en Nueva York la llamada «reina de las discotecas», Studio 54. Durante los casi cuatro años en los que permaneció abierto, el club se convirtió en el epicentro del universo disco: el templo del baile y del desenfreno por antonomasia. Situado en pleno corazón de Manhattan, justo al lado de Broadway, en el 254 de la calle Cincuenta y cuatro Oeste, fue el resultado de la ambición de dos audaces vividores que respondían al nombre de Steve Rubel e Ian Schraeger. Con la ayuda de un tercer socio capitalista, el magnate del comercio Jack Dushey, convirtieron un antiguo teatro de los años veinte, el San Cario Opera House, en lo que muchos denominaron «la octava maravilla del mundo». En tan solo seis semanas la pareja Rubel-Schraeger ideó lo que quería ser el club más exclusivo y fascinante de todos los tiempos.

Y vaya si lo consiguieron. Respetando y embelleciendo la decoración barroca original, el club se convirtió en un palacio de ensueño, una catedral de neón y cristal. Mil ochocientos metros cuadrados de pista de baile bombardeados por cincuenta y cuatro efectos de luces diferentes, los balcones reconvertidos en lujosos reservados y el sótano transformado en exclusiva y enigmática sala VIP. Pero lo que realmente distinguió a Studio 54 de sus rivales fue su exclusivo público, al que Rubel definía como «la ensalada perfecta»: una mezcla equilibrada en la que no predominase ningún grupo social y en la que todos se sintieran representados. Eso es lo que hacían precisamente Marc Benecke y su equipo de porteros, asegurarse de que día tras día, entre la cuota adecuada de gays, heteros, famosos, negros y particulares personajes de la calle —Disco Sally, Rollerina— se dejara siempre en la cuneta, esperando infructuosamente, lo que Rubel llamaba «la gente gris», todos esos Tony Mañero (el personaje

popularizado por John Travolta en *Fiebre del sábado noche)* de la clase obrera que buscaban en la discoteca una vía de escape al sopor y el peso de la realidad.

Las historias de la puerta de Studio 54 son legendarias; una pareja de recién casados en su noche de bodas fue obligada a separarse en la entrada (el marido no dudó ni un momento en dejar a su compañera a la intemperie). En otra ocasión, en pleno invierno, los porteros obligaron a desnudarse a dos jóvenes que horas después fueron trasladados al hospital con lógicos síntomas de congelación. Tras algunas quejas por el mal olor que se filtraba a través de los respiraderos, se descubrió el cadáver de un pobre hombre que se había quedado atrapado al intentar colarse por el sistema de ventilación. Los peces gordos de Wall Street presentaban demandas contra el club tras ser rechazados en la puerta. A la mismísima Cher se le negó la entrada en una ocasión. Por suerte, si uno se llamaba Andy Warhol, Diana Ross, Liza Minnelli, Truman Capote o Calvin Klein, el acceso estaba asegurado.

Tan legendario como la puerta era lo que sucedía dentro: traspasadas las suntuosas cortinas se abría un mundo de lujo y extravagancia. En ningún otro lugar del mundo famosos y gente de la calle se mezclaron tan libremente en el mismo espacio. Mientras la pista se agitaba al son que marcaban los residentes Richie Kaczor y Nicky Siano (ex DJ en el mítico The Gallery), en los balcones y reservados se daba rienda suelta a los más diversos placeres; de las drogas más potentes al sexo más desenfrenado, todo estaba permitido allí. Quizá nada represente mejor el espíritu hedonista de Studio 54 que el famoso cuadro *Hombre de la Luna,* en el que un cuarto menguante inhala el precioso polvo blanco de una cucharilla de plata. Imágenes legendarias, como la de Bianca Jagger paseándose por la discoteca a lomos de un corcel con motivo de su fiesta de cumpleaños, estimulaban y exaltaban la imaginación popular y elevaron al 54 a categoría de icono cultural de toda una época.

El sueño acabó bruscamente el 14 de septiembre de 1978, cuando agentes federales irrumpieron en el club para requisar los libros de cuentas. Según se supo después, Rubel y Schraeger habían declarado al fisco solo una tercera parte

de sus ganancias. Fue el principio del fin, el bajón de un inmenso *trip* que había sido el Studio 54. El 1 de febrero de 1980, tras una espectacular fiesta llamada Going-Away-To-Prison, los dos mánagers ingresaron entre rejas. El club cerró las puertas a finales de mes, incapaz de renovar su licencia.

Con la clausura de Studio 54 se dio por finalizada la locura disco. Es el punto y final de un proceso degenerativo que había tenido su primera manifestación importante un año atrás en la llamada Disco Demolition Night. El famoso evento en el Comiskey Park de Chicago, en el que cientos de fans del rock quemaron miles de discos al grito de *Disco sucks!* («la música disco apesta»), colocaba el primer clavo en el ataúd del fenómeno disco, que empezó a perder el favor popular.

Hacia 1980 estaba claro que las cosas volvían a su cauce. Empezaba la era Reagan, Estados Unidos debía recuperar su lugar en el mundo y la disco music no era más que un recuerdo de los años de la *malaise*. Las emisoras recuperaban su radio-fórmula rockera y los periódicos y semanarios volvían a preocuparse de cosas más trascendentales como la epidemia del sida, que empezaba ya a cobrarse sus primeras víctimas en lo que muchos vieron como una especie de castigo divino por todos aquellos años de inmoralidad.

3. Energía de hombres

La reacción popular contra el disco convirtió de nuevo a los clubes en cotos de quienes siempre los habían frecuentado: el público gay. Es precisamente en los clubes homosexuales de la costa Oeste donde se ensayó un nuevo sonido, totalmente underground, que trocó la sensual decadencia del Sonido Filadelfia y sus exuberantes arreglos de cuerda por una electrónica hipnótica y energética: el Hi-Nrg, una especie de celebración del *macho power* al son del sintetizador, heredado de Moroder y que tuvo su pionero en la figura de Patrick Cowley

Nacido en Buffalo, estado de Nueva York, en 1950, Cowley se trasladó a California a principios de los setenta. Fue en el San Francisco City College donde entró en contacto con el sintetizador, un instrumento que le fascinó y al que dedicó desde entonces su —corta— vida. Su oportunidad llegó cuando el cantante Sylvester le propuso participar como teclista en la grabación de su álbum, y así *Step II* (Fantasy, 1978) resultó un rotundo éxito internacional en gran parte gracias al talento de Cowley, que reconvirtió una inocua balada —«You Might Me Feel (Mighty Real)»— en un irresistible hit disco. Tras el correspondiente tour mundial como miembro de la banda de Sylvester, regresó a San Francisco, donde fundó, junto a su colega Marty Blecman, Megatone Records. Si su primer doce pulgadas en solitario, «Menergy», era una prometedora esperanza, el álbum *Megatron Man* (Megatone, 1982) fue una sólida realidad. El «sonido Cowley» estaba plenamente formado, como confirmó el éxito de su trabajo con Paul Parker («Pdght on Target») o el de su nueva colaboración con Sylvester («Do You Wanna Funk»). *Mina Warp* (Megatone, 1982), su segundo álbum, representó la cumbre de su fugaz carrera: tanto cabían los esquemas pop («Technological World») como misteriosos pasajes ambientales («Mutant Man»), pasando por los obligatorios bombazos para la pista («Mndwarp»). Era un disco mucho más personal, en el que mostraba sus obsesiones personales, de la relación hombre-tecnología a las abducciones extraterrestres, todo ello envuelto en una atmósfera extrañamente inquietante.

Moroder, ciertamente, había inventado la música disco sintética, pero no fue hasta la aparición del americano que alguien estuvo en condiciones de explotar los visionarios conceptos del de Munich. Sin duda, Cowley tenía un don para extraer el máximo de las máquinas. Su socio, Marty Blecman, recuerda cómo Patrick pasaba horas y horas diseñando sonidos con primitivos programas que él mismo había ideado. Se especula sobre si Cowley estaba ya fatalmente enfermo durante la concepción de *Mina Warp,* pero lo cierto es que murió el 11 de diciembre de 1982 víctima del virus del sida, como tantos héroes, la mayoría anónimos bailarines, de la era disco. Es el trágico y prematuro fin de una de las

carreras musicales más prometedoras de la época: en tan solo un año había conseguido revolucionar el panorama de la música de baile con su innovador sonido, estableciendo los estándares por los que se movería gran parte de la dance music desde entonces.

Uno de los primeros en recoger el testigo dejado por Patrick Cowley fue un joven ex boxeador de Nueva York que respondía al sintético nombre de Bobby O (O de Orlando, por cierto). Ya fuera bajo su propio nombre o produciendo para otros (Roni Griffith, The Flirts, al final de su carrera incluso a los Pet Shop Boys de *Pleasé),* desarrolló un sonido muy característico que definió a la perfección el sonido Hi-Nrg y que luego sería aceptado por el mainstream en la forma de producciones del equipo Stock, Aitken & Waterman: beats acelerados, bajos galopantes, teclados planeadores y percusión latina (congas, claves). Era este el medio ideal para Harris Glenn Milstead (el célebre travestido Divine, fetiche del director de cine basuril John Waters) y sus guturales berridos; fue Orlando quien la convirtió en la disco diva trash por antonomasia con himnos como «Shoot Your Shot» o «Native Love».

Las innovaciones de Cowley y Bobby Orlando encontraron inmediatamente eco en otros lugares del globo. Desde Canadá (concretamente el área de Quebec), Gino Soccio y Lime tendieron el puente entre el viejo sonido disco y las nuevas corrientes sintéticas. Si el enigmático Gino Soccio («Dancer») jugó al papel de sosias de Moroder, mostacho incluido, su paisanos Denis y Denyse Lapage hicieron lo propio como dúo maravillas de la disco music. Creyentes convencidos del valor artístico de la música de baile, estos dos hermanos compusieron un hit detrás de otro («Baby You’re Gonna Love Tonight», «Your Love») en su estudio doméstico. «Toco mis producciones de baile con el mismo espíritu que Charlie Parker o Miles Davies tocaban su música en los cuarenta, siempre teniendo en cuenta la evolución del estilo, abriendo nuevos horizontes. Esa es la razón por la que hago música de baile», declaraba Denis en 1984.

Otro importante centro neurálgico se situó en Italia. Ya en plena era disco, algunos productores italianos habían sabido explotar el filón de la música de

baile; Mauro Malavasi y Jacques Fred Petrus fueron los primeros en hacerlo con su proyecto Macho, y su *cover* del «I'm a Man» de Traffic les abrió las puertas del mercado americano en lo que fue una fructífera relación. Tras ser grabados en los estudios Fonoprint de Bolonia, el propio Petrus llevó los temas a Nueva York para of recerlos en primicia a los sellos americanos. La música disco italiana se aprovechó de la gran infraestructura musical del país: no faltaban estudios de grabación ni músicos de sesión. Emblemático es el caso del teclista Claudio Simonetti que, amén de musicar los filmes del cineasta italiano Darío Argento, se vio envuelto en multitud de proyectos como Easy Going, Kasso o Vivien Vee.

En los primeros años ochenta muchos de los temas que sonaban en las discotecas de medio mundo llevaban firma italiana: Stefano Pulga (el hombre tras Kano), Celso Valli (Azoto, Tanto), los hermanos Miccioni... Lejos de disminuir, la producción aumentaba, ayudada por el éxito en el mercado especializado. Poco a poco los modelos clásicos iban siendo abandonados por un estilo más autóctono, tanto es así que cuando en el verano de 1983 las producciones italianas arrasaron en las discotecas de medio mundo, se empezó a hablar del italodisco. Es la época de esplendor para sellos como II Discotto, Hole, Memory, Discomagic y para artistas como Gazebo, Koto, Den Harrow o Cyber People.

Uno de los discos más futuristas surgidos en Italia aquel año era «Cybernetic Love», de Casco. Tras esa romántica combinación de vocoder y melodía se ocultaba Salvatore Cusato, un DJ enamorado de Moroder y el krautrock. Cusato recuerda el boom de aquellos años de la siguiente manera: «Era la época en la que todos los DJs empezaban a lanzarse al mundo de la producción. Todos compraban los discos de sus colegas. De cada título se planchaban un mínimo de cinco mil copias, y visto que los DJs operantes en Italia eran unos seis mil, ¡los discos se agotaban nada más salir!». Con todo, discos como «Cybernetic Love» superaron las veinte mil copias, muchas de ellas destinadas a la exportación. El mercado europeo (España, Alemania, Holanda) era el principal, aunque también

América. Algunos de esos discos —Kano, Klein & MBO («Dirty Talk»), Alexander Robotnick («Problems D'Amour»)— se convirtieron en éxitos locales en ciudades como Chicago o Detroit. Cada cual debe sacar ahora sus conclusiones.

4. El paraíso perdido

Si alguien busca un nexo entre la era disco y la revolución que supone la aparición del house, probablemente lo encuentre en el número 84 de King Street. Allí, en pleno Soho neoyorquino, se ubicó el legendario Paradise Garage, que en sus diez años de existencia fue conocido como el local más vibrante de la Gran Manzana. La razón de tal éxito fue su excepcional residente, un mago de los platos conocido como Larry Levan. Pocas veces un club y un DJ se han relacionado tan íntimamente; puede decirse que Larry Levan «era» el Paradise Garage.

En su adolescencia, Levan y su amigo Frankie Knuckles habían frecuentado los locales más representativos del underground gay neoyorquino, The Loft y The Gallery. Es precisamente en The Gallery donde conocieron a Nicky Siano, una suerte de mentor que les enseñó los fundamentos del of icio. En 1973 el propietario de Continental Baths, una disco-sauna situada entre la Setenta y tres y Broadway, donde Larry se encargaba de las luces, le informó de que tenía seis horas para encontrar una colección de discos y sustituir al residente. Levan cumplió el encargo a la perfección, se convirtió en el nuevo residente y el Philly sound en su banda sonora. Tras el éxito vinieron residencias en Soho Club y Reade Street, antecesor directo del Paradise Garage. Era aquí donde conoció a Michael Brody, futuro fundador del club.

Los inicios del Paradise fueron difíciles: el local era enorme y Brody no disponía de suficiente dinero para acondicionarlo en su totalidad. Pese a todo, el

local seguía funcionando, y si bien lo evitaban los VIPs, al poco se granjeó una fiel clientela, en su mayoría gays negros e hispanos. En un principio abrían solo los sábados como club estrictamente gay, como atestiguaban las pinturas de sus paredes, que representaban a guerreros tirios y troyanos en actitudes más bien comprometidas. Pero el interés de heteros y chicas por el club llevó a que se abriera también los viernes como noche mixta. El hecho de que no se sirviera alcohol en el club le permitió seguir un horario bastante holgado y sin la constante vigilancia por parte de la Comisión de Licores.

Arthur Baker lo recuerda así: «El Paradise Garage era jodidamente sorprendente, era tan bueno como la gente dice, único en su especie. Estaba situado en un párking, y al fondo estaba la cabina. Pero lo increíble también pasaba fuera, había que esperar horas, te controlaban en la puerta, luego girabas la esquina, y había una habitación, y luego otra... atravesabas cortinas, y era enorme, y al fondo la cabina, que era como la tierra prometida. No conocías a nadie, pero conocías a todos. Estaba todo el mundo: Grace Jones, Debbie Harry... Larry era un genio loco y sorprendente, proyectaba películas, no había alcohol y la cocaína corría como el agua». Era un lugar especial donde la gente se daba cita para bailar y escuchar la mejor música. Levan tenía un control absoluto sobre la pista de baile y un estilo único en las transiciones. Combinando diversos estilos y tempos conducía al público a un frenesí total a través de sus eternas mezclas, y usando varias copias del mismo disco podía crear verdaderas remezclas en directo, sobre las que iba alternando efectos de sonido. Como decía en Internet un habitual del club, «la mejor noche de mi vida fue en junio de 1984, cuando Larry pinchó “Music Is the Answer” de Colonel Abrams durante toda una hora».

En su búsqueda de la atmósfera ideal se encargó él mismo de las luces, y no era extraño verle en la pista reposicionando los altavoces para conseguir el mejor sonido posible. Larry estaba obsesionado con sacar el máximo partido del equipo y que la gente disfrutase como nunca lo había hecho. Según los recuerdos de aquellos que tuvieron la suerte de oírle, así fue, hasta el punto de que diez años

después de su muerte aún había quien afirmaba que nunca habría nadie como él.

Es todo un reto a la imaginación pensar qué hubiese sucedido si Levan hubiera aceptado la oferta de Robert Williams, propietario de varios clubes en el área de Chicago, para que se hiciera con la residencia de su flamante nuevo local, The Warehouse. A instancias del propio Levan la oferta la aceptó su compinche Frankie Knuckles. Probablemente Levan pensó que la marcha a un territorio «virgen» sería lo mejor para un DJ creativo como su amigo. No se equivocaba: Knuckles hizo historia de una manera que ni el mismo Levan pudo imaginar. Pero esa es la historia del house.

6

HEMORRAGIAS DE PLACER: LA SEGUNDA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL (1975-1985)

ORIOL ROSELL

Gran Bretaña, 1975. El punk aún no ha hecho acto de presencia en la vida de los subditos de Su Majestad. Sin embargo, algo se agita en el underground. Algo que no es el punk, pero que se desarrollará paralelamente a él y conseguirá sobrevivirle. Un fenómeno sin precedentes que inyectó una dosis de ruido, transgresión y virulencia de la que la música electrónica, popular o no, nunca más ha podido desprenderse. Es la segunda revolución industrial.

l. EL SONIDO DEL MIEDO

Si Russolo y los futuristas reivindicaron el ruido tecnológico como celebración de la era mecánica, los grupos de lo que irónicamente fue bautizado como «música industrial» proyectaron en él todos los horrores generados por la sociedad tecnificada. Genocidio, conspiranoia, tortura y pornografía constituyen el abecé iconográfico de un movimiento que, antes que un acceso ludita, supone una virulenta respuesta a los excesos de la biempensante sociedad burguesa. Así, el imaginario industrial se erige en el reverso tenebroso de un Occidente dominado por la clase media. Es la voz de las miles de víctimas de Hiroshima y Nagasaki, la mirada torcida de los asesinos en serie que los media han

convertido en fetiche pop, la sangre, el semen y la bilis de un cuerpo social enfermo. Es, en definitiva, el rostro macilento de un pueblo que asiste sonriente a la retransmisión vía satélite de su propia descomposición y aprovecha los anuncios para coger otra cerveza de la nevera. «Para escapar del horror, sumérgete en él», escribió Jean Genet.

Como casi todos los fenómenos culturales de base popular acontecidos en el XX, la música industrial no es sino una asunción más o menos espontánea, desacralizada, de determinadas premisas éticas y estéticas de las vanguardias. Si el punk quiso ser una puesta al día del ideario situacionista, el industrial retomó la criticidad onírica del surrealismo y el dadaísmo y la formalizó a través del radicalismo figurativo de la performance extrema y el accionismo vienes. Los bodegones de suciedad y mutilación de Rudolf Schwarzkogler, la degradación total del cuerpo escenificada por Günter Brus y Otto Mühl o la auto-crucifixión de Chris Burden sobre la carrocería de un Volkswagen Escarabajo en la acción *Trans-Fixed* (California, 1974) alimentaron el subconsciente de una generación con aspiraciones artísticas —las primeras bandas industriales estuvieron formadas íntegramente por artistas plásticos y visuales, poetas y performers— que vivió en paralelo el auge y la posterior caída del punk. «Cuando supe de Mühl, Nitsch, Brus y Schwarzkogler —explica hoy Génesis P. Orridge (Throbbing Gristle, Psychic TV)—, sentí que nuestra aproximación a lo que yo llamaba “poner tu cuerpo donde está tu boca”, tan profundamente vilipendiada por la prensa británica, era reivindicada. Sentí que había otros que habían llegado a las mismas conclusiones que nosotros respecto a la dirección que debía tomar el arte. Que en ese momento era necesario e inevitable un combate ritualizado con el statu quo para purgar la hipocresía de la sociedad y, de este modo, dar forma a una renovación total.»

Esto, sumado a una procedencia social claramente burguesa, los distanció del furor ingenuo de las huestes del imperdible y los sitúa en una posición intelectualmente más peligrosa, en tanto que dominan resortes que difícilmente

estaban al alcance de los punks. Eran hijos de la clase media que se revelaban contra los suyos, que ni tan siquiera aceptaban explayarse en la Disneylandia que sus mayores les habían construido tras treinta años de consumismo juvenil disfrazado de rebeldía. Deseaban la muerte del rock'n'roll —«[Sex Pistols] eran muy buenos, pero tenían que ser el último grupo de rock. Después no podía haber nada más», declaraba William Bennett (Whitehouse) en *Factory*— y, además, tenían a la tecnología de su parte.

Esta violenta negación de los valores establecidos, que no pretendía of recer alternativas más allá de la denuncia, fructificó en una ausencia de parámetros musicales que hizo del sonido industrial un fenómeno sin precedentes. No hay patrones ni estereotipos. No existe un rasgo formal que dé entidad al género. Vale todo si es suficientemente molesto. Y, después del punk, ¿qué es lo que aún podía incomodar? El ruido. Ruido entendido como sinónimo de caos, de masa ajena a la obra del hombre. La anteposición del sentimiento al gesto racionalizado. Y, también, la expresión más primitiva y pura de la rebelión: «Los teóricos del totalitarismo han explicado que es necesario prohibir el ruido subversivo porque enfatiza las demandas de autonomía cultural, el respaldo de las diferencias y la marginalidad: un interés por mantener el tonalismo, la primacía de la melodía, la desconfianza en los nuevos lenguajes, códigos e instrumentos es común a todos los regímenes de esta naturaleza», concluía Jacques Attali en *Ruidos: La economía política de la música.*

2. COUM Transmissions / Throbbing Gristle: «Pour épater le bourgeois»

> COUM espera animar a todo tipo de personas a descubrir su habilidad para expresar sus ideas a través de cualquier medio. COUM cree que no necesitas ningún conocimiento especial para producir y/o disfrutar de un trabajo único y significante. COUM demuestra que NO hay límites. Que NO todo está inventado, y lo que lo está puede ser reinterpretado de una forma válida. Las posibilidades son infinitas (...) COUM explora sus

propios sueños y obsesiones e intenta vivirlos tan intensamente como le es posible.

COUM Transmissions, «COUMing of Age», 1974

Esto no es arte. Es lo más asqueroso que he visto en mi vida. Esta gente está enferma.

CHRIS BURDEN tras una performance de COUM Transmissions en Los Angeles Institute of Contemporary Arts —LAICA—, 1974

Fundada en 1969 por Génesis P. Orridge (nombre real: Neil Megson) y Cosey Fanni Tutti (Christine Newby en el pasaporte) en la ciudad de Hull, condado de Yorkshire, Gran Bretaña, COUM Transmissions fue la célula de agitación escénica que noqueó una y otra vez a la opinión pública británica durante la primera mitad de la década. Excesivos en la forma y el fondo, siempre en la frontera que separa al arte del delito, COUM Transmissions protagonizó durante sus siete años de existencia acciones sonadas cuyo eco se dejó oír incluso en los despachos de Scotland Yard: fueron detenidos en al menos ocho ocasiones por comportamiento indecoroso y exhibición de material pornográfico.

Aunque en sus inicios pretendían conjugar música y teatro, su discurso —un atropellado batiburrillo de izquierdismo ultra, mística pagana y gore— acabó cristalizando en performances fuertemente influenciadas por Fluxus y el accionismo vienes, donde el principal enemigo era la sensibilidad del público. «Usábamos el cuerpo como una interrupción del objeto artístico —aclara Génesis P. Orridge—, como lienzo y al mismo tiempo rechazo del lienzo. Bautizamos nuestras obras como “acciones” porque, básicamente, tenían que ver con llevar nuestros cuerpos y mentes hasta el límite mediante la acción, más allá del mero impulso y de los dominios del raciocinio. Descubrimos que era posible

lograr una ruptura en la esfera de lo que antes habíamos rechazado a causa de nuestra educación.»

En piezas como *Decomposition, Allen Brain* y, sobre todo, *Prostitution*, Cosey y Génesis sometieron al espectador a un brutal espectáculo de sexo y violencia que en más de una ocasión culminó en un disturbio en toda regla. Ella hacía gala de lo aprendido en su carrera como *stripper* y modelo para publicaciones tres equis *(Sex Fantasy, Exposure, Sexpert, Journal of Sex),* incluso llegó a ocupar la portada del *Sunday Times* del 30 de noviembre de 1980, en biquini, y sin él en las páginas dedicadas al artículo «Women for Hire» (mujeres de alquiler). El canalizaba sus más enfermizas fobias a través de obras más próximas al electroshock que a la mera representación: «Cosey y yo hicimos una performance donde me bebí una botella de whisky y me tumbé encima de una cama de clavos. Entonces me apliqué enemas de sangre, leche y orina hasta que no pude más y me cagué en el suelo. Inmediatamente lo limpié todo con la lengua ... Cosey estaba desnuda, y se hizo un corte desde la vagina hasta el ombligo con una cuchilla de afeitar. A continuación, se inyectó sangre en la vagina, que empezó a desbordar. Sorbí la sangre y la escupí en una jeringuilla, que inyecté en unos huevos pintados de negro. Intentamos comérnoslos, pero vomitamos. El vómito sirvió para una nueva ración de enemas», recuerda Orridge.

Fuera arte o una fase anal mal superada, COUM Transmissions lograron ser tildados por la prensa de «aniquiladores de la Civilización» y protagonizaron titulares tan vistosos como «Hasta el Arts Council lo encuentra repugnante» o «Si esto es arte, ¿qué será lo siguiente?». Sacudir conciencias y forzar los límites: misión cumplida.

La incorporación del diseñador gráfico Peter «Sleazy» Christopherson en 1973, recién asentada la pareja Orridge-Fanni Tutti en el este de Londres, marcó un cambio sustancial en las directrices estéticas del ya entonces trío: la violencia se sustituyó por una mayor carga erótica y las imágenes pornográficas —por cortesía de Cosey, que de este modo amortizaba su pluriempleo— asumían una

relevancia que tan solo superó, unos meses después, el ruido que cortésmente aportó el último fichaje de COUM, un experto en sintetizadores llamado Chris Cárter. Ante la imperiosa necesidad de otorgar una personalidad propia a los collages de sonido producidos colectivamente, el 3 de septiembre del setenta y cinco, día del trigesimosexto aniversario de la declaración de la Segunda Guerra Mundial, nació Throbbing Gristle como brazo «musical» de COUM Transmissions.

En una primera etapa, Throbbing Gristle y COUM Transmissions fueron, pues, dos caras de la misma moneda. Inicialmente carentes de sentido el uno sin el otro, ambos proyectos confluyeron por primera vez el 18 de octubre de 1976 en la inauguración de la retrospectiva *Prostitution*, organizada por el ICA londinense. Oficialmente fue el primer concierto de Throbbing Gristle. Sin embargo, esta concepción del binomio Throbbing Gristle-COUM Transmissions como un todo conceptual se desvaneció rápidamente espoleada por el auge del punk, que en esos días ponía en jaque al negocio musical y, si nos atenemos a los alarmantes juicios de la prensa conservadora, a los mismísimos valores del sacrosanto Imperio de su Real Majestad. Apenas fue un espejismo, un chubasco pasajero en las siempre soleadas praderas del mainstream, pero para Orridge, Fanni Tutti, Christopherson y Cárter supuso una auténtica revelación. Atónitos, contemplaron cómo un puñado de canciones lograba el impacto social que ellos habían buscado larga e infructuosamente a través del mundo del arte y de su crítica sistemática; un microcosmos sin el alcance suficiente para obtener resonancia más allá de sus propios límites. «Throbbing Gristle fue un intento de vehicular todo lo que habíamos desarrollado en COUM Transmissions —performance, *mail-art*, etcétera— a través de un icono cultural popular, un grupo de rock, para observar qué pasaba, si nuestras teorías podían convertirse en sonido», aclara P. Orridge.

Inmediatamente se encerraron en el sótano de una vieja fábrica abandonada —la Death Factory— para centrarse en Throbbing Gristle. Una actividad que no es tanto musical —al menos desde una óptica más o menos tradicional— cuanto la

traslación sonora del ideario de COUM Transmissions. «Throbbing Gristle no supuso un cambio ideológico ni estético para nosotros. Tan solo fue un medio más popular y refinado para introducir nuestra ideología estética en el ámbito cultural, para crear un nuevo género que afectara en igual medida a la moda, el diseño gráfico, el sonido y el estilo de vida. Una estrategia muy consciente y calculada.»

Si los punks alardeaban de su condición de no-músicos, los componentes del «Cartílago Palpitante» fueron más allá y se convirtieron en antimúsicos. Peter Christopherson describía así el proceso compositivo en Throbbing Gristle: «Para empezar, prácticamente no teníamos ni la más ligera idea de qué diablos estábamos haciendo. En segundo lugar, no teníamos demasiado en común los unos con los otros, más allá de ser inadaptados sociales de una forma u otra. A consecuencia de ello, las influencias que cada uno aportó al grupo fueron muy diversas y a menudo contradictorias. En tercer lugar, nuestro modo de hacer música era cualquier cosa menos convencional. Las piezas se creaban espontáneamente, sin más preparación que algún ritmo programado por Chris [Cárter] y una charla previa en la que se discutía acerca de la temática que tendría el texto. Génesis utilizaba estas reuniones como fuente de inspiración para improvisar las letras».

«Lo he dicho mil veces y no me cansaré de repetirlo —insiste aún hoy Génesis—: no soy músico ni tengo ningún interés en serlo. Todos los grupos que he tenido no han sido más que plataformas para hablar de mi manera de ver el mundo, de la hipocresía, de las posibles formas de cambiar tu comportamiento, de los estereotipos sexuales.» Y en una demencia! entrevista concedida a la revista *Sounds* en noviembre del setenta y seis, remataba: «El punk no es revolucionario porque se basa en acordes. En realidad están diciéndote: “sé como todo el mundo, aprende a tocar un par de acordes”. Pero puedes empezar sin ese par de acordes. Puedes formar un grupo y no importa cómo suene. Ni siquiera importa que no suene. Puedes estar veinte minutos encima de un escenario sin emitir un solo sonido. ¿Por qué no? Haz lo que te dé la gana.»

Y lo que les dio la gana es exactamente lo que hicieron Throbbing Gristle durante sus seis años de atropellada, inteligente y epatante existencia. Su primer álbum, *2nd Annual Report* (Industrial, 1977), marcó la pauta que definió los directos del grupo: tres versiones en directo de «Slug Bait» (sin relación aparente las unas con las otras más allá del título), cuatro de «Maggot Death» (la última de ellas, registrada en Brighton, recoge una bronca entre el público y un Génesis que, enfurecido, se lamenta «sois tan jodidamente ignorantes, paletos de mierda») y la segunda cara íntegramente ocupada por la banda sonora de *After Cease to Exist*, filme experimental de COUM Transmissions. En resumen, sesenta y dos minutos de pura *freeform* ruidista coronada con los cuentos de horror y muerte que Orridge recita sumido en un estado cercano a la catalepsia. Demasiado para un público que, pese a todo, empezó a tragar a partir del año siguiente con «United», single lejanamente emparentado con el synth-pop que, inexplicablemente, aupó a Throbbing Gristle a lo más alto de las listas independientes. Raramente bajaron posiciones con sus cuatro siguientes álbumes: *D.O.A. The Third and Final Report* (Industrial, 1978), cuya tirada inicial de mil ejemplares incluía un calendario con la foto de una niña de cinco años desnuda; *20Jazz Funk Great Hits* (Industrial, 1979), su trabajo más estilizado y el que cosechó un mayor éxito de ventas; *Heathen Earth* (Industrial, 1980), grabado en directo ante un reducido grupo de amigos; y *Mission of Dead Souls* (Fetish, 1981), registro postumo del último concierto de Throbbing Gristle, celebrado el 29 de mayo de 1981 en San Francisco.

El balance artístico de estos trabajos, a los que hay que sumar casi medio centenar de casetes, cinco vídeos en directo y dos bandas sonoras para filmes de Derek Jarman —*In the Shadow of the Sun* (1980) y *Time Zone* (1981)—, por no citar los más de cuarenta álbumes apócrifos publicados tras la disolución de la banda, cimiento las bases de una forma única y radicalmente nueva de entender la música electrónica. «Mucha gente cree que Throbbing Gristle es un grupo de música. Ese es su primer error», declaraba Génesis P. Orridge en 1978. Tenía razón: la obra y los gestos de Throbbing Gristle no pueden —no deben— ser

medidos desde un prisma estrictamente musical. Más allá de las formas, Throbbing Gristle es, ante todo, un motor conceptual que polucionó cuantas disciplinas encontraba a su alcance (performance, música, vídeo, diseño) y se alimentaba del detrito cultural generado por la misma sociedad a la que criticaba: imaginería fascista, relato *pulp*, magia negra, porno. Todo ello diseñado para acomodar un mensaje esencialmente político que animaba a zafarse de cualquier sistema de control e incidía con especial saña en la denuncia del poder ejercido desde la información.

3. Industrial Records: sonidos desde la fábrica de la muerte

Las férreas convicciones ideológicas que marcaron los pasos de Throbbing Gristle tuvieron también su reflejo empresarial. Con la intención de regular sus propios lanzamientos y dar salida a los de artistas ideológicamente afines, Throbbing Gristle fundaron en 1976 Industrial Records. Como rememora Genesis P. Orridge en las notas de *T.G. CD 1* (Mute, 1986), «Industrial Records empezó como un laboratorio. Los cuatro miembros de Throbbing Gristle queríamos investigar hasta dónde se puede llegar transformando el sonido en ruido complejo y no espectacular en el ámbito de la cultura pop, a cuántas personas se puede convencer y "convertir". Queríamos cargar la música rock de contenido, motivación y riesgo. Las modas eran el enemigo. El estilo, irrelevante».

Industrial Records también fue un desafio a las dinámicas del mercado discográfico. «Queríamos investigar la música en tanto que fenómeno empresarial, proponer nuevos modelos de operatividad comercial. Una parodia y al mismo tiempo una mejora. Industrial Records se fundó antes que ninguna de las compañías independientes más conocidas de Gran Bretaña, y cuando cerró puertas era la tercera más rentable y la más escurridiza de todas. Nuestro

objetivo era dar prioridad a la música y los discos, sin por ello dejar de hacer dinero de una forma eficiente y creativa.» El sello, que dio nombre a todo un género, fue bautizado por el estadounidense Monte Cazazza, *agent provocateur* que operaba en distintos ámbitos —vídeo, música, *mail-art*, performance— y al que se le debe la fundacional sentencia *industrial musicfor industrial people.* Cazazza se refería, con evidente ironía, a la producción en cadena de hits asépticos que colmaban entonces (y colman hoy) las listas de éxitos. Pero ese no era el único chiste contenido en el nombre Industrial Records. Subyacía también una considerable carga provocativa, puesto que la otrora poderosa industria pesada británica atravesaba en aquellos días uno de sus peores momentos, castigada por una crisis económica sin precedentes y continuas revueltas obreras.

Hasta el 23 de junio de 1981, día en que se anunció el adiós definitivo de Throbbing Gristle y su sello en forma de postal —*«The Mission b Terminated»,* rezaba el texto adjunto—, Industrial Records publicó más de un centenar de referencias, muchas de ellas obras esenciales de artistas como SPK, Cabaret Voltaire, Monte Cazazza, Leather Nun o William Burroughs. En sus últimos dieciocho meses de existencia había facturado 150.000 libras esterlinas.

4. Psychic TV / Coil / Chris & Cosey: cuentos y leyendas

Tras la disolución de Throbbing Gristle —coherente remate a una trayectoria que empezaba a ser demasiado popular y, por tanto, a estar condicionada por leyes que ninguno de ellos estaba dispuesto a acatar—, sus miembros se embarcaron en aventuras de muy distinto signo. Génesis P. Orridge, abducido por el ocultismo, fundó Psychic TV y Thee Temple Ov Psychick Youth. Peter Christopherson unió fuerzas con John Balance, colaborador de Throbbing Gristle, para dar forma a Coil. Chris Cárter y Cosey Fanni Tutti, convertidos en feliz pareja, alternaron la cama y el estudio de grabación bajo el nombre Chris &

Cosey.

Psychic TV es, en esencia, una formación musical de carácter abierto. Por sus filas han pasado desde primeras espadas de la electrónica contemporánea —Andrew Weatherall, Alex Fergusson, Marc Almond, Dave Ball, Larry Thrasher y un larguísimo e inacabable etcétera— hasta artistas «singulares» —Jordi Valls, Monte Cazazza, Z'Ev, David Tibet—, e incluso la familia de Génesis —su hoy ex esposa Paula Brooking, a veces acreditada como Mistress Mix o Alaura, y sus hijas, Caresse y Genesse—, y todos se han sometido a los cambiantes designios del hombre hoy autocoronado como Thee Majesty. En la fecunda producción discográfica atribuida a Psychic TV —unos ochenta discos, contando a la baja, y una mención en el Guinness de los récords, por mor de su incontinencia editorial —, esta naturaleza mutante se ha traducido en un continuo vaivén estilístico: folk, ambient, ruidismo, música concreta, new age, pop, techno y acid house.

De nuevo el concepto prima sobre la forma. Un concepto donde neopaganismo, teorías conspirativas, pacifismo, magia sexual y psicodelia, entre otros (muchos) elementos, se funden y confunden hasta sintetizarse en un símbolo patentado por Orridge: la cruz psíquica, un icono que, junto con el número 23, al que se le atribuyen poderes místicos, preside los lanzamientos de la tribu y la de allegados a Thee Temple Ov Psychick Youth como Fred Gianelli o Psychick Warriors Ov Gaia. Thee Temple Ov Psychick Youth es una suerte de secta religiosa a través de la cual Génesis difunde sus mensajes filosófico-místico-ecológico-artístico-anarquistas y da forma a un universo propio que ha seducido a cientos de fieles en todo el mundo. El templo organizaba raves y encuentros rituales, publicaba fanzines e incluso contaba con un brazo discográfico, Temple Records, donde se publicó parte sustancial de la obra de Psychic TV. «Throbbing Gristle no estaba ni de lejos tan influenciado por la magia y el chamanismo como Psychic TV —declara Génesis—. De hecho, una de las razones por las que tomé la determinación de dar por acabada la "misión" Throbbing Gristle fue la necesidad de "descubrirme" y hacer del misticismo, la magia y el chamanismo el eje central de mi música y mi arte. De ahí la presencia

de la palabra *psychic* en los flyers que diseñé hacia el final de Throbbing Gristle. Estaba usando las oportunidades que tenía a mi alcance para establecer el contexto de lo que yo sentía como la inevitable siguiente fase en la cultura popular; en la exploración y creación de un "alma" en la inconsciencia de la música rock.»

Como no podía ser de otro modo, el subversivo binomio Psychic TV-Temple Ov Psychick Youth sumó todos los números para llamar la atención de las fuerzas del orden, tras la pista de Su Majestad desde los lejanos días de COUM. Pese a disolver el Templo el 3 de septiembre de 1991, día del decimosexto aniversario del nacimiento de Throbbing Gristle, un año después la policía irrumpió en casa del clan Orridge aprovechando su ausencia y se hizo con un archivo audiovisual reunido a lo largo de dos décadas, que inmediatamente fue tachado de obsceno e ilegal. Expoliados de su memoria y bajo la amenaza de ser detenidos en suelo británico, Génesis, Paula y las niñas tuvieron que exiliarse en Estados Unidos, donde entraron en contacto con la vieja guardia lisérgica —Timothy Leary les acogió en su hogar— y hasta con la encarnación del diablo en la tierra, Antón LaVey, líder de la californiana Iglesia de Satán.

Actualmente, Génesis sigue paseando su travestida figura —Thee Majesty es una especie de Mrs. Marple patafisica y postapocalíptica— por escenarios de todo el mundo en recitales de música y poesía, escribe libros, graba discos y coordina las actividades de la Transmedia Foundation, entidad multidisciplinar con sede en Estados Unidos que mantiene los métodos de autogestión del Templo de la Juventud Psíquica. Desde 1999 no ha vuelto a saberse nada de Psychic TV, por lo que se supone que el proyecto ha sido definitivamente finiquitado por su *alma mater*.[3]

Si la magia y el ocultismo tuvieron un papel decisivo en la carrera de Psychic TV, también hicieron lo propio en la de Coil. Presumiblemente introducido en las enseñanzas del brujo decimonónico Aleister Crowley por su ex compañero Orridge, Peter «Sleazy» Christopherson transmitió a su vez los conocimientos en

artes oscuras al joven John Balance, seguidor acérrimo de Throbbing Gristle —llegó a participar en la grabación de *Heathen Earth*— y rendido admirador de Christopherson. Tras coincidir en Psychic TV, Christopherson se incorporó en 1983 al proyecto que Balance, en colaboración con el grupo Zos Kia, había bautizado como Coil, «una mezcla de electricidad y drogas» que firmó algunos de los mejores discos de los ochenta.

Hermética y turbadora, la música de Coil es, otra vez, la traslación sonora de un complejo sistema iconográfico; fantasías homoeróticas, alucinación tóxica, escatología y un particular sentido de la espiritualidad son los pilares básicos de un universo único y de una extraña belleza que alcanza sus más altas cotas creativas en discos como *Scatology* (Forcé & Form, 1984), *Horse Rotorvator* (Forcé & Form, 1986) o *Love's Secret Domains* (Thres-hold House, 1991). La de Coil es música para escuchar en la oscuridad, una puerta de acceso a mundos alumbrados por el Sol Negro —figura recurrente en el imaginario crowleyriano— donde se pasean los espectros del Marqués de Sade, Pier Paolo Pasolini, William Blake, Mircea Eliade y, de nuevo, Alesteir Crowley, omnipresentes en la obra de Balance y Christopherson.

A lo largo de casi veinte años, el sonido del dúo londinense ha derivado de la abstracción oscura de sus primeros trabajos, perversa estilización de los collages apocalípticos de Throbbing Gristle, a una narrativa donde, pese a su naturaleza mística, casi mántrica, se notan las resonancias del acid, el pop y el folk, influencias aportadas principalmente por el extenso plantel de colaboradores con que Coil han contado en estas dos décadas: Marc Almond, Steve Stapleton (Nurse With Wound), David Tibet (Current 93), James Thirwell (Foetus), Gavin Friday (Virgin Prunes), Mary McDowall (Strawberry Switchblade) o Thighpaulsandra, entre otros.

Más discretos que sus ex compañeros de armas y sustancialmente alejados del elemento performántico y provocador que caracterizó a Psychic TV y Coil, la asociación artística de Chris Cárter y Cosey Fanni Tutti (Chris & Cosey) supuso el eslabón más estrictamente «musical» de la saga Throbbing Gristle.

Fundadores del sello CTI (Creative Technology Institute), económicamente respaldado en primera instancia por la todopoderosa Rough Trade, la pareja no tardó en abandonar el registro ruidista para centrarse en el desarrollo de una electrónica depurada que sentó un precedente del electro y el techno. Ellos representan la evolución más amable del sonido industrial, género cuyas trazas aún eran patentes en *Heartbeat* (CTI, 1981), su álbum de debut, pero que se diluyeron progresivamente en sus discos posteriores —los LPs *Trance* (CTI, 1982), *Songs of Love and Lust* (CTI, 1984), *Elemental 7* (Doublevision, 1984), el *Uve European Rendez-Vous* (Doublevision, 1983) y un buen número de singles y EPs—, hasta prácticamente desaparecer en *Techno Primitiv* (CTI, 1984), punto de inflexión a partir del cual se adentraron en una revisión intelectualizada del *easy listening —Exotika* (Netwerk, 1985)— y, sobre todo, en la investigación del sonido electrónico como portador de carga sexual: sexual en tanto que erótica, por una parte, y determinada por el género del artista, por otra. Es en esta faceta donde la presencia de Cosey se tornó decisiva: «Las máquinas solo son herramientas, y el uso que le da una mujer es distinto al que le puede dar un hombre», declaraba en la revista *Datacide* en marzo de 2000. Sumidos en un cierto e injusto ostracismo tras el boom de esa *dance music* que ellos ayudaron a perfilar de forma decisiva, Chris & Cosey sobrevivieron operando desde el underground recalcitrante y conjugando su actividad musical con la investigación tecnológica —Cárter es firma habitual en la publicación especializada *Sound on Sound*— y la labor artística de Cosey, fotógrafa y pintora.

5. La brigada del ruido

El legado estético e ideológico de Throbbing Gristle y sus ramificaciones ulteriores sirvió de pauta para la confección del libro de estilo del industrial. El

tremendismo de TG, la mística de Psychic TV y Coil y la sensualidad de Chris & Cosey establecieron el patrón de tres tendencias básicas que bandas como SPK, Whitehouse, Vagina Dentata Organ, Test Department, Non, Lustmord, Current 93 y Cabaret Voltaire, muchas apadrinadas por Industrial Records, se encargaron de desarrollar hasta concretar la apariencia de un fenómeno que nació como antigénero para finalmente ser asimilado como directriz formal y, de este modo, perdurar hasta nuestros días.

Sin embargo, más allá de la producción musical de estos grupos se adivina un trasfondo conceptual que habla, en esencia, de un necesario retorno de la carne y el espíritu al arte. Carne maltratada por aparatos de control social que la convierten en tabú —la fascinación por la enfermedad, la ultraviolencia y la desviación sexual no es sino un aullido de horror ante la deshumanización del cuerpo en la sociedad industrializada— y un espíritu huérfano de creencias útiles para sobrevivir en ese mismo laberinto social, económico, político y cultural; de ahí la recuperación del paganismo y la magia, sistemas de creencias no mediatizados y, por ende, refugios del ego en un entorno masificado hasta la despersonalización total.

Este miedo ante la amenaza del pensamiento único se tradujo, en grupos como SPK, Whitehouse, Esplendor Geométrico o Non, en el empleo de una estética extrema y de connotaciones sexistas y fascistas que, pese a todo, entrañaba una carga crítica muchas veces malinterpretada. A consecuencia de ello, numerosas bandas industriales son víctimas de su propio exceso y son atacadas, cuando no boicoteadas, por los medios de (des)información, que no alcanzan a comprender, por ejemplo, la ironía —brutal, pero ironía a fin de cuentas— que subyace en títulos como «Pdght to Kill» (Whitehouse), «Germanik» (SPK) o, sin ir mas lejos, el logo de Industrial Records: la granulada foto en blanco y negro de un horno crematorio de Auschwitz.

A la cabeza de esta «línea tremenda», conocida en determinados ámbitos como *extreme electronks*, *power electronics* o, sencillamente, *noise*, se encuentran SPK y Whitehouse, proceres de una paroxística acepción del ruido

como arma definitiva. Contra todo y contra todos. Las siglas SPK responden a Socialist Patients Kooperativ *(Sozialistisches Patientenkollektiv,* en alemán), nombre de una célula terrorista de la RFA compuesta íntegramente por enfermos mentales —su eslogan era «mata, mata, mata por la paz interior y la salud mental»— que, a mediados de los sesenta, inspirados por las hazañas de la Baader-Meinhof, intentó volar el psiquiátrico en el que estaban recluidos. La mala fortuna, o la previsible falta de aptitudes de tan exótico grupo, quiso que el artefacto explosivo estallara en manos de los activistas; murieron en lo que fue su primera y última acción.

Algo de locura y revolución, y también de leyenda negra, envolvió los primeros pasos de SPK, la banda. Formada en Sidney en 1978 por Danny Rumour (guitarra), David Virgin (bajo), EMS AKS (presumiblemente el multiinstrumentista Graeme Revell, enfermero en un manicomio), y un tal Neil (voz, sintetizador), un esquizofrénico que al cabo de dos años acabó suicidándose, SPK debutó con dos singles autoproducidos —«No More» y «Factory», a la sazón las dos primeras referencias de su sello Side Effects— que llamaron poderosamente la atención de Génesis, que les of reció reprensar sus cortes favoritos en un nuevo single para Industrial Records. El resultado, «Meat Processing Section», firmado esta vez por Surgical Penis Klinik, provocó un auténtico revuelo entre críticos y aficionados. Revuelo que superó ampliamente *Information Overload Unit* (Side Effects, 1981), el primer álbum de SPK —en este caso System Planning Korporation—, un clásico del género. La formación, completamente distinta y camuflada bajo seudónimos —Operator, Tone Generator, Mr Clean, Willkins— que no dejaron de utilizar hasta que el grupo quedó reducido a las figuras de Graeme Revell y la vocalista Sinan Leong, generó un sonido que muchos se apresuraron en comparar con el de un taladro para lobotomías: metálico, chirriante, terriblemente amenazador. Las letras son pura poesía: descripciones detalladas de intervenciones quirúrgicas, lecturas de manuales de tortura, fragmentos pornográficos... Muerte, locura y enfermedad expuestos sin paliativos.

Los conciertos de SPK fueron también un auténtico tratamiento de shock. Walter Hatmann escribía esta crónica para *Heavy Metal:* «El 16 de mayo de 1981, SPK of recen en San Francisco su quinto concierto junto a Throbbing Gristle: una mesa con dos micros, caseteras, sintetizadores, un martillo neumático y dos cabezas de cordero. La música suena a todo volumen. El grupo grita. Dos actores se pasean con uniformes del ejército israelí. En el momento culminante de la velada, Operator coge un machete y parte en dos una de las cabezas. A continuación, le saca los sesos con las manos y se los mete en la boca. Mentras tanto, se proyecta un documental sobre hemofilia».

Esta locura se mantuvo viva durante otro álbum —*Lekhenschrei* (Side EfTects, 1982)—, cuatro casetes y un par de singles. Un período que llegó hasta 1983 y en el que el grupo mutaba continuamente de personal y nombre: SoliPsiK, SePuKu... A partir de la toma de poder definitiva de Graeme Revell con el maxi «Metal Dance» (Desire, 1983), las cosas tomaron un rumbo distinto, y SPK se convirtió en una máquina de baile mecánico sin mayor trascendencia. Afincado en Hollywood desde finales de los ochenta, Graeme Revell es hoy un reputado compositor de bandas sonoras, y ha trabajado para John Woo, Wim Wenders, Ted Demme, Robert Rodríguez y Michael Mann.

William Bennett, en cambio, no ha cejado en su intento por destruir sistemas nerviosos ajenos durante los últimos veinte años. Dos décadas, pues, avalan la venenosa trayectoria de Whitehouse, EL grupo de culto por antonomasia de cuantos nacieron a la vera del movimiento industrial. Ex miembro de Essential Logic y Come (grupo donde también estaba Daniel Miller, fundador de Mute Records y descubridor de Depeche Mode), William Bennett formó Whitehouse en 1980 con la intención de llegar allí donde nadie había llegado antes. Al límite de todo: del ruido, de la agresividad, de la incorrección política. «Siempre tuve la fantasía de hacer un sonido que pudiera machacar al público, someterlo. Me inspiraron grupos como Throbbing Gristle, Cabaret Voltaire y otros discos de los setenta, unos raros de Yoko Ono y cosas así. Pero eso tampoco era suficiente», se justificaba Bennett en la revista *Factory.* La primera muestra de lo que para

Bennett era «suficiente» fue *Birthdeath Experience* (Come Organisation, 1980), poco menos de media hora en un infierno donde odio, psicopatía sexual y ruido rosa campan a sus anchas. Es solo el primer episodio de una saga terrible —un total de catorce álbumes of iciales, sin contar recopilatorios, singles, casetes y decenas de ediciones piratas— salpimentada con acontecimientos dignos de la peor prensa sensadonalista: conciertos terminados abruptamente tras la irrupción de la policía, peleas con el público, encontronazos con la ley —especialmente el escritor hardcore Peter Sotos, que junto a Bennett y Pete Best completa la formación más duradera de Whitehouse—, amenazas de muerte, manifestaciones de grupos cristianos antiWhitehouse... Anecdotario sin fondo que ha contribuido sobremanera a labrar un culto que en Japón alcanza extremos rayanos en lo patológico; de hecho, se considera a Whitehouse un pilar básico de la escena ruidista nipona, donde su influjo resulta evidente en la obra de artistas como Violent Onsen Geisha, Masonna, Merzbow, Hanatarash o Gerogerigegege.

Pero por encima de las muchas leyendas urbanas que circulan a propósito de las huestes de Bennett, lo cierto es que la música de Whitehouse tiene bastante más miga que la de sus innumerables imitadores: frecuencias altísimas o exageradamente bajas, total ausencia de elementos percutivos —aunque los temas poseen un evidente ritmo interno—, voces distorsionadas y una extraña pureza textural componen la fórmula, sencilla pero tremendamente efectiva, de un sonido cuyo principal mérito es el de (todavía) no tener parangón. Ese, y haber dado a luz indispensables antologías del horror moderno como *Dedicated to Peter Kurten, Sadist and Mass Slayer* (Come Organisation, 1981), *Great White Death* (Come Organisation, 1985) o *Thank Your Lucky Stars* (Susan Lawly, 1990). «El concepto básico —contaba Bennett a la periodista Judith Howard— es desafiar la tolerancia del oyente hasta el máximo. Y después ir aún más allá.»

6. El margen izquierdo

En manos de SPK y Whitehouse, al igual que en bandas como Test Department, Dive o Esplendor Geométrico, que lo integran sobre un soporte metronómico y casi ritualístico —la ecuación conocida como *rhythm'n'noise*—, el ruido se convirtió en un instrumento político, por lo que tiene de gesto de protesta y disconformidad. Es la fuerza no sometida a los dogmas de la clase dominante, una colosal energía sin control. El residuo del mundo moderno que vuelve a sus creadores con un fulminante efecto bumerán. Sin embargo, el ruido también puede ser, además de subversivo, un elemento onírico y evocador, el mejor pincel para pintar sonidos surreales, radicalmente libres. Buena prueba de ello son las obras de tres francotiradores que, aun inclasificables, fueron rápidamente adoptados como propios por la escena industrial: Steve Stapleton, David Tibet y Jordi Valls.

Stapleton, más conocido como Nurse With Wound, es dueño de una dilatada discografia cuyo punto de partida, 1979, y especiales características —loops, cintas manipuladas, grabaciones de campo— le alinea junto con la efervescente movida industrial. Sin embargo, Stapleton va por libre: fanático del krautrock y apasionado del surrealismo, se situó en una tierra de nadie, entre el rock progresivo, la vanguardia y el ruidismo. Es la de Nurse With Wound una música artesanal, de una imaginación desbordante, rica en imágenes premeditadamente absurdas y, a menudo, inquietantes. Como si del cruce imposible entre la Plástic Ono Band, Amon Düül II y Throbbing Gristle se tratara, *Chance Meeting on a Dissecting Table of a Sewing Machine and an Umbrella* (United Diaries, 1979), *To the Quiet Men From a Tiny Girl* (United Diaries, 1980) y *Merzbild Schwet* (United Diaries, 1980), sus tres primeros discos —grabados en formato trío, que inmediatamente después se redujo a Stapleton en solitario— , forjaron una trilogía única. Sus trabajos posteriores, que llegan a nuestros días, permanecen en el limbo de las *raras avis* de la música popular contemporánea, cerca de los

de This Heat o Disco Inferno.

En ese mismo espacio sin nombre gravita David Tibet, alias Current 93. Malasio de nacimiento, colaborador eventual de Psychic TV, Coil y Nurse With Wound, Tibet redirigió la mirada alucinada de los introducidos en la magia de Aleister Crowley hacia territorios inhóspitos donde la electrónica experimental, los puzzles de *cut-up* y, en los últimos tiempos, el folk, trazaban el recorrido de una infancia que se diría perenne. Los discos de Current 93 conjugan con extraña armonía los vértigos de su generación —ambientes oscuros, *soundscapes* bajo cero— con una sonoridad juguetona, tintineante. La banda sonora idónea para las aventuras de una Alicia definitivamente echada a perder.

Con los pies más cerca del suelo, aunque con un grado de locura superior (y eminentemente catalana), Jordi Valls parió en 1981 el concepto Vagina Dentata Organ. «En latín, Vagina Dentata Organ significa un cono con dientes —aclaraba Valls en el tercer número de *Life Without Sex*—. Esta vagina voraz sintetiza mi deseo de escupir sangre, de castrar a esta sociedad pedante y aburrida. Estoy en contra de los valores aceptados en la ética y en la estética. El impulso destructivo es un sentimiento mucho más enriquecedor que la urgencia creativa.»

«El grupo más fanático del mundo», en palabras de su único miembro, nació de la experiencia adquirida por Valls —barcelonés exiliado en Londres y, desde allí, cronista del punk para revistas underground españolas— junto a compañías poco recomendables como Whitehouse y Génesis P. Orridge, que lo invitó a participar en una de las primeras encarnaciones de Psychic TV. Hasta la fecha, Vagina Dentata Organ cuenta con cinco referencias discográficas, cinco capítulos de un nuevo testamento pagano donde convergen la escatología daliniana, las viñetas apocalípticas y un retorcido sentido de la erótica. Todos ellos son un más allá en la historia de la música experimental, episodios de transgresión solo aptos para los muy valientes. *Music For the Hashishins, in Memoriam of Hassan-I-Sabbah* (WSNS, 1983) es la grabación manipulada (loops y *delays* a mansalva) de un perro entrenado para matar. «Un llamamiento apasionado y desesperado al asesinato. Poesía sin retórica.» Le siguió *The Last*

Supper-The Reverend Jim Jones in Person (WSNS, 1984), el escalofriante registro del suicidio ritual que el iluminado Jim Jones dirigió en 1976 en Jonestown, en la Guayana Francesa. Codiciadísima pieza de coleccionista, el álbum es un *picture-disc* del que solo se publicaron 912 copias, una por cada víctima, y «el mejor disco de rock'n'roll de la historia», según Valls. Algo más suave, *The Triumph of the Flesh* (WSNS, 1984) contiene tomas de los tambores de Calanda en un poco disimulado tributo a Luis Buñuel. «Algunas copias incluían sangre humana esterilizada y derramada sobre el vinilo transparente», remataba. *Cold Meat/Eros & Thanatos* (WSNS, 1987) incluye una foto del cadáver de Marilyn Monroe en la cara A y una del cadáver de Elvis Presley en la B: la música son los estertores orgásmicos de distintas parejas haciendo el amor: «Tengo sentido del humor, ¿sabes?». El último disco de Vagina Dentata Organ a fecha de hoy es *Un Chien Catalán* (WSNS, 1995), una hora del motor de una Harley Davidson «anunciando la muerte de la música rock tal como la conocemos».

Al margen de estos usuarios más o menos epatantes del sonido inarticulado, un repaso a la dignificación musical del ruido en la segunda revolución industrial, por somero que sea, no sería completo si no se citaran dos fenómenos de extremada importancia. Por una parte, el reciclaje de los paradigmas ambientales de Brian Eno —que incluye las connotaciones étnicas de *My Life in the Bush of Ghosts*— y los correos cósmicos germanos de principios de los setenta desde un prisma oscuro y desasosegante. O, dicho de otro modo, la aparición de una corriente contemplativa que con el paso de los años derivó en lo que ha acabado siendo acuñado como *dark ambient.* Artistas como :zoviet*france:, Lustmord o Nocturnal Emissions, en activo desde el amanecer de los ochenta y casi todos ellos grabando para el sello holandés Staalplaat y su corresponsalía en Estados Unidos, Soleilmoon, apadrinaron un nuevo modo de facturar música discreta basado en el uso recurrente de bajas frecuencias generadas con sintetizador y grabaciones de campo en espacios insólitos —depósitos de agua, grutas— caracterizados por su alto nivel de resonancia. De

efectos niesnierizantes, el *dark ambient* asume el ruido desde una perspectiva mántrica, lo organiza en drones que se desvanecen los unos dentro de los otros, crea un *continuum* hipnótico y, eso ya depende de la sensibilidad del oyente, relajante o aterrorizador.

Por otra parte, el alto grado de experimentación que culminó con la vuelta al ruedo musical del ruido —de hecho se trata de la primera vez que se aplicaba en un ejercicio popular— no hubiera sido posible de no existir una poderosa, formidablemente organizada, industria underground de edición y distribución de cintas de cásete. Fenómeno de dimensiones internacionales, la cultura de la cinta ayudó sobremanera a la difusión de sonidos difíciles a precios asequibles y desde un sistema de organización *non-profit.* Las duplicadoras Aiwa y Tascam, comercializadas a mediados de la década de los setenta, contribuyeron a la buena salud de un circuito alternativo donde primaban los sellos domésticos y unipersonales —los *one-man label,* con el italiano Maurizio Bianchi como paradigma— e incluso se creaban órganos como el CLEM (Contact List of Electronic Music) en Canadá o el boletín belga *Cassette Gazette.* Un fenómeno que, con la llegada del CD y la decadencia del *mail-art,* medio de transmisión casetero por antonomasia, desapareció en los noventa.

7. Cabaret Voltaire: la danza del hierro

Lo que hoy conocemos como música industrial dista mucho de lo que a finales de los setenta y durante la primera mitad de los ochenta hicieron bandas como Psychic TV, Coil, Chris & Cosey, SPK o Whitehouse, y mucho menos raros como Nurse With Wound, Current 93 o Vagina Dentata Organ. Hoy, industrial es, unas veces, sinónimo de música tenebrosa y con cierta propensión a la épica; otras, las más, anuncio de una plétora de ritmos hormigonados y *looks* apocalípticos que, gracias a formaciones como Nine Inch Nails o Ministry,

cotizan al alza en las listas de éxitos de todo el mundo.

Y también significa, en determinados ambientes, una invitación al baile. En los ochenta el sonido industrial fue tomado al asalto por un reguero de grupos, esencialmente centroeuropeos, que lo fusionaron con ritmos sintéticos como el new beat belga o el electro para dar lugar a la EBM (Electronic Body Music). Pero una vez el industrial fue el puente que unió a la música pop con el house y el techno: sus arquitectos respondían al nombre de Cabaret Voltaire. «En aquellos días —rememora Richard H. Kirk, fundador del grupo junto a Chris Watson y Steve Mallinder en 1974—, decíamos que lo que hacíamos era música pop experimental. No teníamos una visión de las cosas tan apocalíptica como la de Throbbing Gristle, pero estábamos igualmente preocupados por temas como la alienación, los sistemas de control o la política.»

Esta relativización de las obsesiones típicas de su quinta no era el único factor diferencial de los Voltaire respecto a sus coetáneos industriales. Mientras estos ansiaban la muerte de la cultura pop y sus iconos, los de ShefEeld optaron por incorporar esa tradición en un nuevo formato sintético. «Estábamos muy influidos por Seeds, The Velvet Underground y Andy Warhol, pero al mismo tiempo nos sentíamos muy cercanos a la música de baile», confirma un Kirk que, quizá el único en su generación, reconoce la influencia de un género negro en su música. «El dub fue una gran inspiración. Era la evolución del reggae, pero al mismo tiempo contenía elementos propios de la música concreta y de Stockhausen. Su aproximación a las posibilidades del sonido, de su manipulación a través de un estudio o de una mesa de mezclas, fue muy liberadora para unos chavales como nosotros.»

Chavales cuya puesta de largo —*Mix-Up* (Rough Trade, 1979)— pasará a los anales como uno de los mejores discos electrónicos producidos en Gran Bretaña. Todo en *Mix-Up*, como en los posteriores *Voice of America* (Rough Trade, 1980) y *Red Mecca* (Rough Trade, 1981), destila equilibrio. Kirk, Watson y Mallinder demostraron una asombrosa claridad de ideas en el pulso que disputaron con un ruido que nunca logró ahogar las ajustadas construcciones melódicas. Alternan

el furor punk de «Nag Nag Nag», su primer single de éxito, con las hermosas versiones de la Velvet y Seeds —otro gesto revolucionario en un estilo poco dado a releer cancioneros ajenos—, y allanaron el terreno para, tras la partida en 1981 de Chris Watson para formar The Hafler Trio, adentrarse en los confines del baile. «Es un hecho demostrado que Cabaret Voltaire influenció las escenas house y techno de Chicago y Detroit en los años formativos (del ochenta y tres al ochenta y cinco), y al mismo tiempo ellos nos influyeron a nosotros. Por eso nos fuimos a Chicago a grabar con Marshall Jefferson *[Groovy, Laidback and Nasty* (EMI, 1990)].» Por eso dieron carpetazo a un capítulo de la historia y redactaron el prólogo del que le seguiría.

7

MIEDO AUN PLANETA NEGRO: LA VIEJA ESCUELA DEL HIP HOP (1973-1989)

DANI RELATS

Léelo en braille,
seguirá siendo funky.

ICE CUBE

Hablar de los primeros años del hip hop es como sumergirse en las páginas de aquel *El hombre invisible* de Ralph Ellison, uno de los raros ejemplos de ciencia ficción afroamericana. En ellas se relata la existencia de un ser invisible para los demás que aprovecha su cualidad para sustraer fluido eléctrico y licor a las compañías monopolísticas, construir aparatos eléctricos en la tradición de inventores como Edison y fantasear con la posibilidad de utilizar simultáneamente cinco fonógrafos para escuchar sus discos preferidos de jazz. Hay en este libro algo de profético en lo que respecta a los inicios del hip hop: mucho antes de que el género fuera una oportunidad de carrera, fue la lucha contra esta invisibilidad, la búsqueda de identidad, el uso y abuso de la tecnología que se dejaba a su merced y la persecución de un placer y un lujo muy poco asequible lo que movió a las comunidades negras y latinas de Estados Unidos a crear esta filosofía vital.

Si hubiera que definir qué es el hip hop, se tendría que empezar por su lectura

más purista. Hip hop es una cultura que se manifiesta básicamente en forma de cuatro elementos: artes gráficas —graffiti—, baile —breakdance—, música —DJ— y mensaje —MC—. Estos elementos sirven para rastrear la identidad perdida en el ocaso de la época de los derechos raciales en diversas expresiones artísticas y culturales: el consumo —videojuegos, cómics, marcas deportivas—, la música —el funk de los setenta, el jazz, el rock—, el cine —artes marciales, *blaxploitation,* ciencia ficción, porno—, el deporte —baloncesto, boxeo—, movimientos políticos —Black Panthers, el nacionalismo negro de Malcomí X — y religiosos —la Nación del Islam, los Five Percenters—; todo entra en juego. Sin embargo, el hip hop escapa a estos géneros: los utiliza, a veces los saquea y siempre los personaliza a gusto del interlocutor y al servicio del oyente, y lo hace gracias al uso «inadecuado» de la tecnología y de las ricas tradiciones orales afroamericanas. Es su capacidad de absorción, y esa mezcla entre posmoderno y tradicional, lo que le ha garantizado una vida larga, muchas veces contra las cuerdas.

A pesar de ser el hip hop una invención de los DJs, la figura del rapper pasó enseguida a ocupar el foco de atención de la opinión pública. Fue la agresividad de la palabra hablada lo que dio al hip hop su carácter universal de rebeldía y deseo de igualdad, pero también lo que le condenó por su sexismo, materialismo y homofobia. Estas contradicciones, presentes en la realidad cotidiana de América, están tan bien articuladas en el hip hop que han situado al género en el trono de la creatividad y la lucidez narrativa en los ochenta y los noventa. Bienvenidos a la vieja escuela.

l. Fluido eléctrico: el hip hop del Bronx

> Mi gruta es cálida y llena de luz. Sí, llena de luz. Dudo que haya un lugar más luminoso en todo Nueva York que mi gruta, y no excluyo Broadway

En verano de 1977, justo cuando Sid Vicious y el punk convertían Londres en un torbellino de ruido multicolor, otra metrópoli, Nueva York, sufría una revuelta silenciosa y en plena oscuridad. Durante unas horas el suministro de electricidad se interrumpió. El ruido de los televisores y el rumor del aire acondicionado se sustituyó por el sonido de cristales hechos añicos. En los barrios pobres de la ciudad —Harlem, Bronx, y partes de Brooklyn y Queens—, cientos de establecimientos fueron saqueados y miles de personas arrestadas. Y fue necesario que la actividad de la Gran Manzana cesara para que el foco de atención se desplazara a lugares hasta entonces invisibles para la opinión pública. El Bronx, y concretamente la parte sur, el Boogie Down Bronx, se llevó la mayor atención: víctima de la caótica planificación urbana, del desempleo, de los recortes sociales y la especulación de la propiedad inmobiliaria, (libros como *La hoguera de las vanidades*, de Tom Wolfe, lo dibujan como el borde del abismo, el final del mundo civilizado), era el lugar ideal, entre su paisaje desolado, para que las comunidades latina, afroamericana y caribeña empezaran a crear su propia cultura.

La fiebre disco se extendía, pero pocos de los habitantes del Bronx —latinos y negros en su mayoría— podían pagarse las carísimas entradas de los clubes de Manhattan. Algunos afortunados podían ir a una sesión de Pete DJ Jones, Grandmaster Flowers o Maboya, DJs negros conocidos y respetados en la ciudad desde principios de los setenta y cuyo repertorio se basaba en clasicos del funk, pero por lo general el circuito de clubes disco de Nueva York era demasiado burgués, demasiado caro y demasiado segregacionista. Lester Bangs cuenta en uno de sus relatos la historia de un músico negro al que se le vetó la entrada en una discoteca por su aspecto mientras estaba a punto de sonar el hit disco que él mismo había compuesto.

Así pues, el glamour de la bola de espejos fue sustituido por los patios de escuelas primarias, centros deportivos y, en verano, los parques públicos. Eran las *block parties*, en las que los DJs instalaban sus *sound systems* —con la electricidad muchas veces robada de la calle (otra vez la profecía de Ellison) o tomada de la casa de algún conocido—. El ambiente de fiesta fue una forma de celebrar la decadencia de las pandillas callejeras que sembraban el pánico en el Bronx. Y una figura destacó en esta escena, la del corpulento DJ jamaicano Kool Herc, cuyo poderoso *sound system*, Herculoids, fue hegemónico desde el setenta y tres al setenta y siete. Herc fue el destilador del breakbeat, la esencia del hip hop, su mínimo elemento. A diferencia de los DJs disco, que alargaban los temas y los bajaban de volumen hasta hacer entrar otro, Herc despojó al corte de todo lo superfluo y utilizó el break —es decir, el momento en el que el percusionista cambiaba el ritmo con un redoble o un solo, sección que duraba normalmente menos de un minuto— para repetirlo con ayuda de dos discos idénticos y un mezclador. Cuando en un plato se acababa ese fragmento, Herc utilizaba el mezclador de manera que se escuchara el otro giradiscos para repetirlo de nuevo: así creó un ritmo continuo a partir del break que se daría en llamar «breakbeat». Mientras mezclaba, Herc enviaba saludos a sus colegas y recitaba rimas con un micrófono conectado a una cámara de eco, en la tradición del *toasting* jamaicano pero con argot del Bronx, aunque el primer MC —abreviatura de maestro de ceremonias, el rapper— fue Coke La Rock, un miembro de su *crew.* A las sesiones de Herc acudía público que bailaba en contorsiones o simulando latigazos eléctricos: eran los breakdancers, los b-boys, aunque este nombre definiría más tarde a todos los fanáticos del hip hop.

Joseph Sadler, conocido como Grandmaster Flash —*grandmaster* era un término asociado a las películas de kung fu y Flash se refiere a Flash Gordon—, introdujo innovaciones de equipo y de técnica, como por ejemplo un mezclador que le permitiera escuchar un disco mientras sonaba el otro, y perfeccionó el scratch, es decir, el efecto sonoro basado en mover hacia delante y hacia atrás el disco contra la aguja para crear un ruido característico, aunque en realidad fue un

descubrimiento de Grand Wizard Theodore (mientras ensayaba, pinchó un disco en sentido inverso por accidente). Fue Flash quien creó técnicas originales como el *double-backing*, que consiste en retrasar ligeramente un disco con respecto a otro para conseguir que el sonido «rebote» como una pelota de ping pong. Para evitar que los espectadores se acumularan en primera fila sin bailar, Flash contaba con un grupo de MCs, The Furious Five, entre ellos Melle Mell, y son precisamente ellos los que crearon muchas de las pautas de esa forma de rimar que se conoce como rap. Fueron importantes otros muchos —Fantastic Five y Cold Crush Brothers, con el influyente MC Grandmaster Caz y el DJ portorriqueño Charlie Chase en sus filas—, pero nunca tuvieron el éxito merecido.

El hip hop en sus diversas disciplinas vino a sustituir las actividades de los gangs. Afrika Bambaataa, uno de los líderes de Black Spades —cuya estética emulaba a las pandillas de motoristas blancos de los sesenta—, creó a principios de los setenta The Zulú Nation bajo la influencia del film *Zulú,* protagonizado por Michael Caine, y un viaje a África que ganó como premio en la escuela, y a partir de ella se canalizaron muchas de las características que el hip hop heredó de la organización de los gangs. Nacieron, pues, las *crews*, bandas no violentas de MCs, DJs, breakdancers o escritores de graffiti que también delimitan su ámbito territorial, aunque los ajustes de cuentas no se realizaban a puñaladas sino en competiciones de estilo: las *battles.* Kool DJ Red Alert rememora así una batalla de DJs entre Bam y Disco King Mario en *Ego Trip Book of Rap Lists:* «Había un gimnasio en Júnior High School 123, con una pared de separación que lo dividía en dos partes. Mario y Bam tocaban al mismo tiempo. Disco King Mario tenía el *sound system* [más potente], pero Bam tenía los discos y los MCs». El hip hop siempre ha sido competitivo, y es la competición el motor de su constante reciclaje en tres décadas.

Las piedras angulares

DISCO — SOUL — CALYPSO — REGGAE — LATÍN — FUNK — ROCK — CLASICO —AFRICANO — JAZZ. SONIDO A TU GUSTO.

FLYER DE AFRIKA BAMBAATAA Y THE ZULU NATION

«Apache» — The Incredible Bongo Band
«Mary, Mary» — The Monkees
«Trans-Europe Express» — Kraftwerk
«I Know You Got Soul» — Bobby Byrd
«Breaking Bells (Take Me To Mardi Grass)» — Bob James
«Gotta Get a Knutt» — New Birth
«Cars» — Gary Numan
«Theme from S.W.A.T» — Rhythm Heritage
«Big Beat» — Billy Squier
«Love Is the Message» — M. F. S. B.

Todos los temas de esta lista han sido utilizados como piezas de construcción de ritmos hip hop. Poco tienen en común el glamour techno de Gary Numan con el heavy metal de Billy Squier, o el tema de *Los hombres de Harrelson* de Rhythm Heritage con el pop *sixties* de The Monkees; tan solo ese break que dura diez o veinte segundos y que sirve para crear ritmos continuos. Buscar un break idóneo en interminables cubetas de tiendas de discos se convierte en una aventura para el DJ; este es incluso capaz de borrar los nombres de los artistas en las etiquetas, o intercambiarlas, para confundir a posibles competidores, o de enviar espías para averiguar los breaks que usan los demás. Poco importaba el artista o el estilo: los DJs convertían lo que fuera en hip hop.

La técnica tuvo continuidad a lo largo de la historia de la electrónica en lo que se ha llamado *breakbeat science:* el break es a la música lo que el ADN a la ingeniería genética, el elemento básico de experimentación. El hip hop se basa en la repetición del break, y no importa de qué tecnología se disponga: en un tema como «Freestylin», del álbum *All the Way Live in 82* de Cold Crush Brothers, un DJ hace en directo lo que una máquina digital hace en «I Know You

Got Soul» de Eric B & Rakim en el ochenta y siete: repetir ese fragmento de batería del tema de Bobby Byrd una y otra vez para crear un ritmo continuo. La elección de estos discos, cuyos breaks han sido tan y tan influyentes, no recaía solo en el DJ, sino también en los breakdancers: cuanto más salvajemente bailaran, mejor era el break. Así, el sonido del hip hop se formó con pequeños fragmentos de música elegidos por su público. La palabra clave en el hip hop es «representar»: representar a la clase pobre del Bronx y cualquier otro gueto. Ellos decidieron su forma, su sonido, sus palabras.

2. Tiempo real: el rap en vinilo

> Corre el rumor de que se está haciendo tarde.
> El tiempo corre, no puede esperar.
> El reloj sigue girando, no vacila.
> Tú, ingenuo, no puedes cambiar el destino.
>
> Chic, «Good Times» (1979)

> Una educación pésima, una inflación de dos dígitos.
> No puedo coger el tren al trabajo, hay huelga en la estación.
>
> Geandmaster Melle Mell
> and Duke Booty, «The Message» (1982)

Y la bola de espejos dejó de girar mientras el reloj no se detenía. Los setenta, y con ellos la era disco, no tuvieron mejor despedida que «Good Times», un evocador tema de Nile Rodgers y Bernard Edwards que celebraba esos buenos tiempos, aun dando a entender que ya se desvanecían. Fue, sin embargo, la línea de bajo del tema de Chic el fundamento musical para el primer vinilo de hip hop, «Rapper’s Delight», que apareció en octubre de 1979 en el sello Sugarhill.

Wonder Mike, Master Gee y el voluminoso Big Bank Hank, tres *teenagers* del Bronx, eran The Sugarhill Gang, y su single llegó a vender 60.000 copias diarias, un cuento de hadas no exento de cierto oportunismo. Por una parte, Hank trabajaba en una pizzería de Nueva Jersey y pasaba las horas rapeando hasta que sus rimas llegaron a oídos de Silvia Robinson, la propietaria de Sugarhill, que casualmente se encontraba por allí. Por otra, Hank era el encargado de la seguridad en un club del Bronx, donde aprendió a rimar escuchando a los MCs, y, de hecho, sus versos en «Rapper's Delight» pertenecían a Grandmaster Caz, de Cold Crush Brothers. Caz rapeó en «Fresh, Wild, Fly & Bold» que «tantos MCs chupando sangre son un palo / Me deberían mandar un cheque con los royalties». La polémica estaba servida.

En cualquier caso, «Rapper's Delight» fue la confirmación de que el estilo salvaje del Bronx podía capturarse en vinilo y, claro está, podía también arrojar interesantes dividendos. Hasta entonces, el hip hop circulaba a todo volumen por las calles neoyorquinas en forma de *mixtapes,* reproducidas en impresionantes *ghetto-blasters* (radios de tamaño mastodóntico) a hombros de jóvenes fanáticos, aunque el primer rap ya se podía escuchar en una cara B de The Fatback Band, «King Tim III (Personality Jock)». Los primeros singles de hip hop fueron odiseas rimadas de largo minutaje: dieciséis minutos duraba «Rappin' and Rocking the House» de Funky 4+1, publicado por Enjoy, un sello de Harlem, en 1979. Largas historias que insistían en temas como la identidad, todo el lujo que un *teenager* del Bronx pudiera imaginar e innumerables referencias a la cultura popular. En «Rapper's Delight» se hablaba de piscinas y Cadillacs, de Farrah Fawcett y Perry Masón, de tener «más chicas que Mohammed Ali» y de hacer dinero «viciosamente», todo junto a expresiones como «to *the beat y'all» o «you don't stop»,* patentadas desde mediados de los setenta por DJ Hollywood. El uso casi masivo de estos patrones no impidió que cada rapper los adaptara a su ámbito y personalidad: se permitían incursiones en otras lenguas —como en «Spanglish» de Spanish Fly & The Terrible Two—, imitaciones de personajes como en «Super Rhymes», donde Jimmy Spicer emula el acento transilvano del

conde Drácula —en la tradición de películas de audiencia negra como *Blackula* —, e incluso que los personajes cobrasen vida, como en «Check It Out» de Wayne and Charlie, que no son más que un ventrílocuo y su marioneta. Otros situaban la escena en lugares imposibles, como el «Country Rock & Rap» de Disco Four, la historia de unos campesinos *redneck* que irrumpen en la disco, ilustrada con un banjo y una caja de ritmos. Musicalmente, la imposibilidad de grabar las mezclas que los DJs utilizaban como música llevó al uso de bandas en estudio, como Wood, Steel & Brass, en Sugarhill, o el multiinstrumentista Pumpkin, en Enjoy. Así, los debuts de Grandmaster Flash («Superrappin») y Afrika Bambaataa («Zulú Nation Throwndown», publicado en el ochenta en el sello Winley) eran básicamente temas de disco funk, aunque quizá la mejor banda fue la de Kurtis Blow, un rapper y DJ de Harlem que grabó en la Navidad del setenta y nueve su «Christmas Rap» en Greene Street Studio, lugar donde acostumbraban a trabajar músicos tan blancos como John Cage o Philip Glass. Blow —en argot, cocaína— grabó su primer álbum para una multinacional —*Kurtis Blow* (Mercury, 1980)—. En la portada, un *look* de macho-funk-con-torso-desnudo, y dentro éxitos como «The Breaks», con guitarras funk, pianos honky tonk, ritmo disco y timbales latinos, la mezcolanza típica del Nueva York de los setenta. Pero sin duda el primer tema que diferenció claramente hip hop y disco fue «The Adventures of Grandmaster Flash on the Wheels of Steel» (Sugarhill, 1981), en el que Flash utilizó temas de Chic, Blondie, Sugarhill Gang, Spoonie Gee y discos de cuentos para un collage aderezado con su scratch asesino, aunque quizá el disco más importante de la historia de Sugarhill —y de The Furious Five— fuera «The Message», un tema que empieza con el ruido de cristales rotos y acaba con el sonido de la policía. «The Message» era pop y vanguardia, mil ideas melódicas y rítmicas, electrónico y orgánico a la vez; poesía marcada a fuego por la era Reagan. El rap con mensaje lanzó un desafio a la América negra, el de mirar alrededor y hacia delante, no sin cierto vértigo, o, en palabras de Melle Mell, «no me empujes, que estoy cerca del borde / Estoy intentando no perder la cabeza».

3. Salto al hiperespacio: el electro-funk

La invasión no será televisada.

Maggotron

El espacio fue el lugar recreativo de la América de Reagan. La NASA lanzó el autobús espacial *Columbia* en 1981, después de cinco años sin haber protagonizado ningún experimento astronáutico de envergadura. George Lucas y Steven Spielberg llevaban la inquietud por las nuevas galaxias a Hollywood, y la ufología se convirtió en una nueva fe. Pero para miles de chavales, las más salvajes aventuras en el espacio se habían confinado en las cuatro esquinas de una pantalla rudimentaria de ocho bits. Las salas de juegos eran hervideros de zumbidos, crujidos y explosiones; la palabra clave era *arcade* y, el objetivo, jugar indefinidamente, ya fuera comiendo puntos luminosos en *Pacman* o matando alienígenas en *Space Invaden.* La era del Spectrum supuso un retorno a la simplicidad en cuanto a imagen y sonido: en Europa la corriente musical dominante es el synth-pop, y al igual que en los arcade, sus creadores disponían de recursos tecnológicos limitados —o técnicos, a juzgar por las melodías a dos dedos de Gary Numan— y, sin embargo, una gran creatividad. La electrónica europea llegó a América, y por un lugar inesperado: el Bronx.

Es un misterio cómo Kraftwerk, cuatro alemanes impasibles que hacían música con calculadoras de bolsillo, pudieron tener tanto éxito entre los frenéticos b-boys que acudían a las fiestas de Bambaataa. La comentarista cultural Tricia Rose apunta inteligentemente a su aspecto de androides y «al reconocimiento de que ellos mismos [latinos y afroamericanos] ya habían sido robots», refiriéndose a las precariedades laborales de estas minorías.

Bambaataa ya utilizó «Trans-Europe Express» en sus mezclas, y quiso llevar la influencia más allá: así nació «Planet Rock», un tema mano a mano con el productor blanco Arthur Baker. «Tocamos con un Fairlight las melodías de "Trans-Europe Express" y "The Mexican" de Babe Ruth —cuenta el propio Baker—, un tema disco basado en Ennio Morricone, y programamos los ritmos en una Roland TR-808 que alquilamos gracias a un anuncio en el diario. Bambaataa quería el break de "Super Sperm" de Captain Sky, los coros "Rock / Rock / The Planet Rock" fueron idea mía, y John Robie, un músico de jazz fusión, tocó los instrumentos. G.L.O.B.E. hizo el rap una vez la música estuvo acabada. No se trabajó con secuencias, sino tocando directamente. El sistema Oberheim de secuenciación vino más tarde, así que el uso de la tecnología no fue sofisticado. "Planet Rock" fue muy especial, por la combinación de Nueva York con la tecnología europea.» En efecto, «Planet Rock» fue a la electrónica del Bronx lo que «Firecracker» de The Yellow Magic Orchestra o «Riot in Lagos» de Sakamoto a la japonesa o «Cars» de Gary Numan a la británica. El estilo se bautizó como electro-funk, nombre extraído del tema «Electrophonic Phunk» de Shock.

En la misma sesión que «Planet Rock» se grabó «Play at Your Own Risk», de Planet Patrol, un tema rhythm'n'blues de corazones rotos que situó las armonías de Four Tops en la época arcade. «El título proviene de la pantalla de un videojuego. Significaba que para crear un sonido nuevo experimentábamos con los pocos medios que teníamos, utilizando nuestro instinto. De ahí viene eso de tocar a nuestra cuenta y riesgo.»

La escena electro tuvo como punto de reunión un club de Manhattan, el Funhouse. Arthur Baker recuerda del club que «el público lo formaban hispanos e italianos, y no había muchos negros. Era el lugar del momento, realmente caliente, sexy y explosivo. Jellybean Benitez pinchaba discos que nadie podía encontrar entonces, vinilos de importación de synth-pop y electro de Inglaterra, pero también James Brown. Era una combinación ideal para los breakdancers. Jellybean conocía a su gente y pinchaba para ellos. Nosotros íbamos cada fin de

semana allí, y así nuestros discos fueron concebidos para el público del Funhouse». Según David Toop, Jellybean creaba «un ambiente de videojuego, mas cercano al bar de *La guerra de las galaxias* que a un club normal», y Bill Laswell, del colectivo Material, que por aquel tiempo vestía un traje de la NASA, llevó al Funhouse y al Roxy a Herbie Hancock, músico de jazz pionero de la utilización de los sintetizadores en álbumes como *Headhunters* (1972). Después de conocer al DJ Grandmixer D.S.T., de The Zulú Nation, Hancock grabó «Rockit» (1983) y dio a conocer el scratch al mundo entero, y aunque el tema se ha devaluado con el tiempo, su versión extendida apuntaba excelentemente las ilimitadas posibilidades del remix: trozos del jazz-funk de «Headhunters» conviven con beats modernos, líneas de teclado chillonas con sirenas de submarino y gritos de *out of control* con descargas de percusión y voces del Bronx, todo en una auténtica aventura en vinilo que sube la adrenalina del oyente.

Más allá de la era electro, a partir del ochenta y cinco, cuando el género ya se había consumido en su propia efervescencia (Man Parrish, Hashim, Imperial Brothers, Knights of the Turntable) y había dado lugar a nuevos movimientos como el techno en Detroit, el house en Chicago y una nueva onda más dura de hip hop, el electro volvió al underground y se mantuvo vivo en tres escenas. Una es la escena freestyle de los latinos de Nueva York, con melodías tontas y el romance con la pista de baile como motivo principal. Otra ocurre en Miami, donde el bajo adquiere proporciones obscenas, casi viciosas; es el miami bass, una mezcla de sexo, tecnología y bajas frecuencias ideal para probar los bajos del estéreo de un coche. Dynamix II, minimalistas, y Maggotron, más funkies y conceptuales, cuajaron un estilo que, sin embargo, tuvo su cara pública en los marranetes 2 Live Crew. En California, por su parte, la Únele Jam’s Army organizó fiestas para los *lockers* (breakdancers californianos) y Egyptian Lover creó alguno de los más sofisticados sonidos del electro-funk en temas maníacos como «Egypt, Egypt» o «Dial a Freak», basados en una mitología de pirámides, tecnología y sexo. Rodney O & Joey Cooley crearon la banda sonora de las

fiestas pregangsta, y N.W.A. se gestaron con World Class Wreckin' Crew, el primer grupo de Dr. Dre. El germen del electro no haría más que extenderse a partir de aquí.

Voces del otro lado de la máquina: el vocoder

El electro-funk significó el uso inesperado de tecnología ya existente. Un ejemplo fue el vocoder, un sintetizador de voz utilizado por el ejército alemán para codificar sus transmisiones. Pero antes de que Darth Vader convirtiera su sonido en la voz del Reverso Oscuro de la Fuerza, una variedad de vocoder, el talk-box, ya había aparecido en los discos de funk de Graham Central Station, el grupo de Larry Graham, un bajista cuyo potente instrumento era capaz de sonar como una percusión o una guitarra. Solo le faltaba hablar, así que con el talk-box Graham creó un bajo parlante en «Now Do-U-Wanta Dance» (1977). Al otro lado del espectro de frecuencias, Roger Troutman —al frente de Zapp— utilizó el vocoder para crear sofisticadas armonías de falsete electrónico, como las de *More Bounce to the Ounce* (1980), aunque la cosa se calentó cuando los *hrooklynitas* Newcleus entraron en escena con sus trajes de astronauta de bajo presupuesto y sus voces de gremlin: «Jam on This (The Wikki Wikki Song)», de 1983, es un tema en el que cantan a «la libertad, la justicia y el funk galáctico». Pero quienes llevaron esta tecnología a un nivel urbano, mucho más quejonzun Crew, fueron Mantronix. *The Album* (1986) es el fetiche oíd school por excelencia: portada con letras de videojuego y sonido que combina vocoder, scratch, rítmica dura, ecos dub, estribillos pop y rap. Nada que ver con la banalización a la que se la ha somentido de un tiempo a esta parte, cuando el filtro de voz se utiliza como gancho comercial en voces como las de Cher («Believe»). Argumentos tristes que no hacen más que alimentar la nostalgia de aquel tiempo en el que las voces sintetizadas evocaban el Reverso Oscuro.

4. Aerosoul: el graffiti sobrevuela Manhattan

Desfigurar Nueva York se ha convertido en un verdadero arte.

Toronto Star, 20 de octubre de 1972

Son principios de los setenta, y en la línea de ferrocarril metropolitano de Nueva York, IRT (Interborough Rapid Transít), que conecta los cinco distritos de la ciudad en un viaje circular de cuatro horas, un nombre se hace ubicuo: Taki 183. Sus *tags* (firmas) circulan en los vagones, y se pueden encontrar en paredes desde Brooklyn hasta Manhattan. Las autoridades de tráfico calculan que sería necesario el sueldo de cuarenta empleados durante un año para limpiar los vagones, y el *New York Times* empieza a seguirle la pista hasta que en un artículo, en 1971, se descubre su verdadera identidad. Taki resulta ser un mensajero de origen griego que vivía en la calle Ciento ochenta y tres de Washington Heights, en Manhattan. El artículo provocó una reacción en cadena, y cientos de *teenagers* empezaron a escribir sus seudónimos en los trenes, básicamente por diversión y riesgo, y especial interés tienen los alumnos de la Escuela de arte De Witt Clinton High, del Bronx, entre los que se encontraban futuros escritores como Phase 2.

Poco a poco los ciudadanos de Nueva York —y en especial los usuarios del transporte público— contemplaban cómo los *tags* aumentaban de tamaño hasta ocupar trenes enteros; las letras se coloreaban con pintura de spray —Red Devil — y adquirían tres dimensiones, las tipografías se blindaban y entrecruzaban: así nació el *wildstyle.* Todo en el graffiti es hip hop: búsqueda de identidad, organización en *crews,* apropiación del espacio público —el mismo que la administración les había negado por la falta de centros sociales—, uso de la tecnología a su disposición —en este caso, los oxidados vagones de los trenes—, competición brutal y mínimo respeto por las autoridades. Pero para integrarlo en

la cultura hizo falta un visionario y un comerciante. Estos fueron Rammellzee y Fab 5 Freddy

Rammellzee fue el visionario, y lo suyo era y sigue siendo pura ciencia ficción negra, en la línea de pioneros como Sun Ra o George Clinton. Rammell ensamblaba trozos de chatarra tecnológica, películas de serie B y de terror, fórmulas matemáticas con resultados imposibles y tipografías *wildstyle* que se convirtieron en misiles, y sus incursiones en el transporte metropolitano, donde firmaba como EG (Evolution Griller), estaban amenizadas por las rimas de calidad de Dynamite D, un conductor de tren aficionado a rapear. Otra mutación de su arte, su traje futurista Gasholeer, le convirtió en un Darth Vader del metro de Nueva York: «Puedo lanzar nueve llamas desde detrás de las botas y llamas de colores desde la garganta. Dos cabezas de muñeca cuelgan de mi cintura, y delante de mis pelotas escupen fuego y vomitan humo. ... Todo está controlado por el volante de un avión de combate; también utilizo una cámara de eco, vocoder y un sistema de luces estroboscópicas», contaba. Aunque sin duda una de sus más originales creaciones fue «Beat Bop» (1983) junto a K-Rob, uno de los temas de rap más complejos y fascinantes, con portada diseñada por el artista Jean-Michel Basquiat. Sobre un ritmo lento y cadencioso, percusiones acuáticas y violines, K-Rob encarna a un chaval que viene de la escuela y rapea sobre las miserias de la vida en el gueto. Rammell es el chulo en la esquina, rapea en un lenguaje incomprensible que él llama *slanguage,* y su voz muta diabólicamente gracias a una cámara de eco; se vuelve aguda como la de su antiguo personaje Gangsta Duck. «Beat Bop» es tan poderosa que ha inspirado carreras musicales enteras, como la de B-Real (Cypress Hill), cuya voz es un calco de la de Gangsta Duck.

Fab 5 Freddy fue el comerciante. Su habilidad para superar prejuicios raciales y una agenda con tantos números de blancos como de negros le convirtió en un Sammy Davis Jr. de la cultura graffiti, y cuando el alcalde Koch empezó a emplear disolventes tóxicos y malolientes para erradicar el graffiti de los vagones, Freddy le encontró un nuevo hogar en el CBGB, templo del punk

neoyorquino en Manhattan. Fue entonces cuando Blondie grabaron «Rapture», número uno en marzo del ochenta y uno, un tema en el que homenajeaban a Freddy y a Grandmaster Flash. La idea de «Rapture», la de unir new wave y hip hop, Manhattan y el Bronx, se materializó por fin en 1983 en el film *Wild style* de Charlie Ahearn, una clara defensa de la cultura hip hop y sus cuatro elementos (su banda sonora sigue siendo uno de los pocos testimonios de hip hop en directo, con dos giradiscos y un micrófono, sin músicos de estudio ni producciones disco edulcoradas). El mismo año, Malcolm McLaren grabó con el colectivo World's Famous Supreme Team «Buffalo Gals», el single que popularizó el hip hop más allá de Nueva York.

El Roxy, antigua discoteca para patinadores situada en Manhattan, se convirtió en el local ideal para la nueva escena: Bambaataa combinaba funk con Siouxsie y The Clash, la moda multirracial arrasaba y los b-boys del Bronx vestían crestas, cuero a lo sadomaso y docenas de pendientes. El polvo de ángel, un alucinógeno del gueto, fue la droga de moda. Una jovencísima Madonna tomó lecciones de estética en aquellas noches. Los Treacherous Three grabaron una versión del «Whip It» de Devo, y Cold Crush Brothers registraban «Punk Rock Rap», himno de la escena donde suenan guitarras y las rimas parodian el inglés británico, aunque para dar a conocer el hip hop al mundo no bastaba con mezclarlo con el punk: había que convertirlo en el nuevo punk.

5. Fuera de control: de Run-D.M.C. a Def Jam

> La música rap, que empezó en las calles y parques de Nueva York, ha tenido una influencia positiva en los gustos y aspiraciones de la juventud de hoy en día.
>
> Proclama del alcalde de Nueva York,
> Edward I. Koch, el 3 de mayo de 1985,
> Día de la Música Rap

> Tenemos informaciones de otras veinte ciudades que indican que este evento es basura.
>
> Declaraciones del jefe de Policía de Cincinnati
> al *Cincinnati Enquire* durante una gira
> de Beastie Boys (1987)

Cadenas de oro, chándales, sombreros, Adidas sin cordones. La nueva imagen del hip hop a mediados de los ochenta retornaba a los primeros tiempos del breakdance. La música también volvía a la simplicidad, y así, en 1983, Run-D.M.C. sorprendieron al mundo con su single «Sucker MCs»: una caja de ritmos en exagerado primer plano, el scratch de Jam Master Jay y las rimas de Run y D.M.C. dieron al hip hop un componente más agresivo que lo alejó de sus inocentes primeros días. Paradójicamente, Run-D.M.C. venían de Hollis, un barrio de clase media, y aun así sonaban como el más salvaje combo del Bronx. Su primer álbum, *Run-D.M.C,* apareció en 1984 en Profile, y después de dejar oír sus gritos en el Live Aid apareció *King of Rock,* en cuyo tema homónimo se oyen guitarrazos en la tradición de «Punk Rock Rap». Muchos lo atribuyeron a su propósito de llegar al público blanco, pero desde siempre los DJs usaron discos de rock en sus mezclas, justo como en «Walk this Way», el tema con Aerosmith. *Raising Hell* llegó en el ochenta y seis, y en él abandonaron las cajas de ritmos duras y abrazaron el sampling; uno de los primeros álbumes que se aproxima al sonido en directo hip hop (según ellos, inspirado en una cinta de Cold Crush Brothers).

El hermano de Run, Russell «Rush» Simmons, fue el fundador del sello Def Jam. *Def* significa *death,* muerte, aunque en argot su significado es positivo, sinónimo de algo realmente bueno. Simmons había estudiado sociología en el City College de Nueva York, y ya promovía fiestas en los ochenta, y en 1984 su

agencia de management era la primera del hip hop, con clientes como Kurtis Blow o Run-D.M.C. Su socio Rick Rubín, natural de Long Island y fanático de bandas hardcore como Black Flag, había estudiado cine y vídeo en la Universidad de Nueva York, pero pronto se pasó a la producción. Juntos le dieron cuerpo a Defjam con un propósito: editar discos de música urbana y sonido duro, la música de una nueva generación de blancos y negros, ansiosa por quitarse de encima lastres como Bruce Springsteen o Bill Cosby

James Todd Smith, LL CoolJ (o «Ladies Love CoolJames») en los discos, se dio a conocer con «I Can't Live Without My Radio», la historia de amor a volumen brutal de un b-boy con su aparato de radio. Pronto le siguió el LP *Radio,* el primer álbum editado en Defjam y producido por Rick Rubin. Con Rick, el hip hop se convirtió en un duro híbrido de metal, go-go, electro, funk y jazz, y los scratches se realizan sobre riffs de guitarra para producir el sonido perfecto para atraer a los niños blancos. El Ego con E mayúscula fue el tema principal de su álbum *B.A.D. — Bigger and Deffer,* con temas como «Fin Bad», donde aparece un sample —una y otra vez son utilizados los temas míticos de la era de Kool Herc— de «Theme from S.W.A.T.», que muestran su faceta peligrosa, a pesar de que hay más: la de mujeriego y pandillero («The Bristol Hotel»), b-boy sensible («I Need Love») y cómico («The Do Woop»). Por su exagerado ego y lo decepcionante de sus sucesivos LPs, LL tuvo tantos enemigos como admiradoras femeninas.

Pero sin duda quienes atrajeron masivamente los oídos del público blanco al hip hop fueron Beastie Boys. Provenientes de la escena punk-hardcore de Nueva York, los Beasties abandonaron su pésimo dominio de los instrumentos y grabaron un rap, «Cookie Puss», una colección de llamadas obscenas a una heladera. Pronto se pusieron en contacto con Rick Rubin, y fruto del encuentro surgió «Rock Hard», un tema con batería gigante y sample de «Back In Black» (AC/DC). Judíos, blancos y de clase media alta, pero también macarras, arrogantes e irrespetuosos, Beastie Boys se tomaron a broma tanto el hip hop como el rock. En el ochenta y siete salió *Licensed To III:* un avión estrellado en

la portada escondía a tres MCs blancos berreando con voces nasales, a punto de estrellarse ellos también, rimando y robando, sampleando desde Led Zeppelin hasta Schoolly D pasando por el tema de *Mr. Ed*, la serie protagonizada por un caballo que habla; rapeando sobre esnifar cola, sobre el vino Thunderbird o el Ole English, un licor dulce que solo tomaban los afroamericanos: letras llenas de referencias a la cultura basura. El matrimonio entre rap y rock se consolidó con «Fight for your Right» y «No Sleep 'Til Brooklyn», esta última con uno de los mejores punteos de Kerry King, guitarrista de los satánicos Slayer. El tour de Beastie Boys con Run-D.M.C., *Together Forever,* fue un escándalo: los Beastie tiraban cerveza al público, un gigantesco pene hinchable se ponía en erección con los gritos del público, go-gos enjauladas y peleas con Run-D.M.C. en las ruedas de prensa. El hip hop traía lo que diez años atrás había venido con el punk: provocación, música alta y fuerte, ruptura generacional.

Guetos subliminales: el hip hop y la publicidad

El romance entre hip hop y marcas publicitarias tiene casi la edad de «Rapper's Delight». Marcas como Kangol y Adidas han estado siempre presentes en el universo hip hop. La apropiación de estas marcas siempre tuvo algo de búsqueda de estatus, y mucho de provocación: en sus excursiones a Manhattan los b-boys lucían falsos Guccis para escandalizar a los verdaderos propietarios, de clase alta. Prendas de deportes elitistas como el esquí o el golf han sido moda favorita del gueto, y los logos de Nike y Reebok fueron motivo de los cortes de pelo más radicales a finales de los ochenta. Pudo haber sido simple provocación, pero Run-D.M.C. cambió las tornas con su single «My Adidas». Russell Simmons invitó a dos ejecutivos de la compañía a uno de sus shows, en el ochenta y ocho, un momento que Christopher Vaughn describe en su *Black Enterprise* de una manera bien gráfica: «En un momento clave, mientras el grupo tocaba la canción, uno de los cantantes exclamó: "¡Sacudid vuestras Adidas!", y tres mil pares de zapatillas volaron por el aire. A los ejecutivos les faltó tiempo para

sacar sus talonarios». Según Naomi Klein en *No Logo*, el hip hop contribuyó a expandir las marcas, a publicitar un posible significado más allá del producto. En cierto sentido, títulos como «It's Gucci Time» (Schoolly D), donde se mezcla una marca, Gucci, con algo abstracto, el tiempo, inspiraron el márketing de marcas de los noventa, márketing de lo cool y de la identidad que ha hecho de los habitantes del gueto consumidores preferentes. La necesidad de aprobación del gueto hizo que muchos mayoristas buscaran personajes de estatus —los traficantes— para lucir sus modelos e introducirlos en el gueto, estrategia llamada *bro-ing*.

La sinergia entre hip hop y publicidad ha conllevado una victoria y una derrota. Una victoria porque ha dado a conocer la cultura afroamericana al consumidor blanco, estandarizando el concepto de *white negroes* de Norman Mailer. Una derrota porque el mundo de la publicidad utiliza el hip hop para sus fines y lo aleja de sus necesidades reales. Aunque en esto, el hip hop, como medio flexible y dotado de vida propia que es, tiene la última palabra.

6. Reyes negros: de los Five Percenters a Public Enemy

Muchos de mis héroes no aparecen en los sellos.

Chuck D

Como si de antimateria se tratara, en diez años de vida el hip hop engulló sonido, videojuegos y marcas publicitarias y lo convirtió todo, otra vez, en hip hop. Ideologías y religiones tampoco se salvaban de su avidez: es conocido que muchos rappers pertenecían a la Nación del Islam, pero más influyente fue una curiosa mutación de este colectivo, los Five Percenters. Fundada en los sesenta por Clarence 13X, discípulo de Malcolm X, esta doctrina atiende a la arrogante

idea de que cada hombre negro es Dios y la mujer es la Tierra de la que, por supuesto, nacen nuevas deidades. El islam es en ella una comodidad, así que La Meca se traslada a Harlem y Medina a Brooklyn. Sus ruidosos seguidores se bautizan con nombres como Supreme o True God —Trugoy, de De La Soul, parodió este nombre; tan solo hay que leerlo al revés—. Siendo esta doctrina un inmenso *egotrip* —un negro sin ego es un hombre invisible—, esta indudable fuente de poder más relajada que el islam atrajo a muchos MCs. Para ellos, la divinidad significa convertirse en dueño de su propio destino. Como el hip hop a finales de los ochenta.

En 1987, en plena ebullición de poder, dinero y creatividad, apareció *Paid in Full*, LP de debut de Eric B & Rakim. En la portada Eric Barrier, el DJ, y Rakim Allah, el MC, hasta arriba de cadenas y joyas, cuentan «presidentes muertos» (dólares) sobre un fondo color dinero; en la contra aparece un cheque firmado por un presidente vivo, Ronald Reagan. Y el tema titular suena roto, rasgado, minimal: el bajo del seductor «Don't Look Any Further», de Dennis Edwards, una flauta *jughettona* y el scratch de Eric B, sobre el que Rakim lamenta con verbo pausado la vacía condición de sus bolsillos. Un instrumental, «Chínese Arithmetic», mezcla melodías chinas, sonidos acuáticos y el *transformer scratch* de Eric B, bautizado así por un sonido metálico similar al de los populares coches transformables en robots. «Follow the Leader» (1988) es denso y audaz, un nuevo lenguaje, lo más parecido a la banda sonora rap de un filme de ciencia ficción, en el que los micros se derriten como helados, los DJs lanzan cuchillas que rasgan tus pantalones, se viaja por la galaxia hasta que los planetas son «tan pequeños como bolas de arcilla», y aliteraciones como *«music mixed mellow maintains to make / melodies for MCs motivates the breaks»* activan el poder del fonema. Muchas de sus referencias ya aparecían en el vocabulario de los Five Percenters, en el que se da mucha importancia al simbolismo de las letras —según ellos, el alfabeto supremo— y los números —las matemáticas supremas, cientos de canciones de rap hablan de ello—, y marcaron el estilo poético de los negros de fin del milenio, de Wu-Tang Clan a D'Angelo.

De la cuna del hip hop, el Boogie Down Bronx, procedían Boogie Down Productions, grupo formado en un principio por Scott LaRock y KRS-One, joven *homeless* que pasaba los días en las bibliotecas públicas. En el ochenta y siete apareció *Criminal Minded,* cuya música es a partes iguales James Brown y dancehall jamaicano. LaRock murió el mismo año, cuando intentaba mediar en un problema de su DJ, D-Nice, tras liarse con la novia de un gángster, y KRS-One se volvió desde entonces más comprometido hasta crear la doctrina del *eduitanment,* o el educar deleitando con la rima: materialismo, violencia, sida, la plaga del crack, todo confluye en sus textos, aunque quizá su más elocuente descripción se encuentre en «Sound of the Pólice» (1993), donde compara a los policías con los supervisores de una plantación: «El capataz montaba a caballo por la plantación / el policía patrulla la nación». Este tema se convirtió en un himno en la época Giuliani, en la que «tolerancia cero» y «perfil racial» fueron los términos de cabecera de los cuerpos de policía neoyorquinos.

Que el hip hop es música arquetípica de machos jóvenes en celo es verdad. Pero no menos cierto es que también es un extraordinario vehículo de expresión abierto a diferentes opiniones. Así, féminas como Roxanne Shanté o MC Lyte escribieron algunas de las mejores rimas de la era dorada del hip hop. Deslenguadas y combativas, las MCs femeninas superaron los prejuicios con un arsenal de ingenio. Roxanne «como el huracán Annie te borraré del mapa» Shanté puso a caldo a UTFO y a Boogie Down, atacando el talón de Aquiles de los rappers: los nombres. «KRS-One, deberías tomarte unas vacaciones / tu nombre suena a emisora de radio barata / Scott La-Rock, debería darte vergüenza / Cuando T LaRock dijo “it’s yours” no quiso decir su nombre.» Lyte, por su parte, grabó dos álbumes magistrales, *Lyte as a Rock* (1988), con producción de Audio Two y Prince Paul, y *Eyes on This* (1989). En sus letras retrata la vida en el gueto pero con una visión femenina: habla de novios traficantes e impone desafios a MCs autocomplacientes («10% Dis»). Su poder mediático se constató en el vídeo de «The Night of the Living Baseheads» (Public Enemy), donde Lyte, actuando de reportera, descubre a ejecutivos esnifando coca: el dedo en la

llaga.

El rap como arte de contar historias tuvo un indiscutible protagonista: Slick Rick. Nacido en Inglaterra y conocido desde el ochenta y cinco como la voz del hit «La Di Da Di» de Doug E. Fresh —la caja de ritmos humana—, Rick grabó *The Great Adventures of Slick Rick* (1988) para Def Jam, todo un compendio de historias de acción como «The Moment I Fear», repartos de hasta cuatro personajes, todos interpretados por Rick, en «Mona Lisa», historias lloronas de corazones rotos en «Teenage Love» o descripciones inequívocas de infidelidad femenina en la misógina «Treat Her Like a Prostitute». Muy gráfico: «Ves la polla del cartero / subiendo por la garganta de tu mujer». Gracias a su talento y su acento británico, al que daba siempre matices aristocráticos, Rick se convirtió en una estrella, hasta que en el noventa fue detenido y encarcelado por disparar a dos tipos. Entre rejas no cesó su actividad y grabó dos discos más, y cuando en el noventa y siete fue puesto en libertad, muchos rappers ya habían copiado su estilo, pero pocos igualaron sus magníficas historias. Como él mismo dijo, «intentan conseguir mi corona / y eso es realmente estúpido».

Aunque sin duda en la era dorada del hip hop nadie logró la repercusión de Public Enemy Como un plan de asalto perfectamente sincronizado, la grandeza del grupo residía en el equipo: Chuck D es el MC serio, de voz grave y declamativa, esculpida con los discos de The Last Poets y las retransmisiones de la NBA de Marv Albert. Flavor Flav es el MC cómico, de voz aguda y lengua afilada, heredero del Richard Pryor pre-Hollywood. Terminator X es el instrumentista elevado, algo así como Coltrane o Hendrix con dos giradiscos y cajones enteros de vinilos. The Bomb Squad son el equipo de producción, pesadilla de un productor convencional por sus extraños y ruidosos collages, y por último, Professor Griff, llamado «Ministro de Información», encabezaba The Security of the First World o SlW's, una organización paramilitar a imagen y semejanza de los Black Panthers, la organización revolucionaria pro-black power. Public Enemy ficharon por Defjam en 1987, año en el que salió *Yo! Bum Rush The Show,* un montón de ruido demasiado extraño para los fans de Run-

D.M.C. En escena su show era un caos organizado: Flavor con un gigantesco reloj colgado de su cuello mientras los SlW's desfilaban con sus reproducciones de pistolas uzi de plástico.

El impacto llegó con su segundo disco, *It Takes a Nation of Millions To Hold Us Back* (1988). En la portada aparecen Flav y Chuck D en la cárcel, rememorando el mítico álbum *Revolution of the Mina* (1971) de James Brown, en la que el padrino del soul aparecía entre rejas. En la contraportada, fotogramas donde Chuck D pega un puñetazo a una cámara de vigilancia. En la última foto solo se aprecia su puño, porque de ataque se trata, en lo gráfico, en lo sónico y en lo lírico. El sonido de Public Enemy enterraba los restos de la época soul y resucitaba la música más nociva —James Brown, John Coltrane, trash metal—, todo producido por The Bomb Squad. Las letras arremeten contra los medios —«Don't Believe the Hype»—, la epidemia del crack —«The Night of the Living Baseheads»—, el ejército —«Black Steel in the Hour of Chaos»—, mientras que «Bring the Noise» era una fiesta revolucionaria a la que se unían Sonny Bono, Anthrax y Farrakhan, líder de la Nación del Islam.

Tras diversas amenazas de muerte a miembros de Public Enemy y la destitución de Professor Griff por sus declaraciones antisemitas, Public Enemy grabaron «Fight the Power» para la película de Spike Lee *Do the Right Thing*, y en 1990 apareció *Fear of a Black Planet*, una toma futurista del sonido de The Bomb Squad. Naturalmente, nunca fueron un prodigio de corrección política. En sus explosivos textos ha habido siempre misoginia, homofobia y antisemitismo, pero sus letras no son programas políticos. De hecho el hip hop nunca ha sido una voz uniforme. Son voces discordantes que gritan, se superponen, se contradicen. El verdadero mérito de Public Enemy fue el de plantear preguntas, hasta entonces en el tintero, que definían las preocupaciones y los problemas de la gente que crece en los guetos. Ellos lo llamaron «la CNN del pueblo negro».

7. Crimen sin castigo: el gangsta rap, nuevos héroes para antiguas profesiones

> Ahí abajo en el parque
> donde el canto es «muerte, muerte, muerte»
> hasta que el sol grita la mañana.
> Ahí abajo en el parque con mis amigos.
>
> Gary Numan, «Down in the Park»

> Es para la gente que no puede entender cómo ese chaval se volvió un hombre.
>
> Schoolly D,
> «P. S. K. (What Does It Mean?)»

El sonido de Filadelfia. Con Schoolly D, el hip hop volvió al parque, pero no a aquellas fiestas soleadas donde los DJs hacían girar sus rodajas de funk. El escenario de Schoolly D se sitúa en un parque de Filadelfia, en plena noche, con imágenes borrosas. P. S. K. significa en realidad Park Side Killers, un gang que operaba en la zona. La oscuridad era el reino de Schoolly, donde se imponía como el supremo «Mr. Big Dick». Ritos de iniciación, armas humeantes, sexo y sumisión, el único color es el verde del dinero, que fluye en un crimen sin fin. «P S. K. (What Does It Mean?»), del ochenta y cinco, fue el primer tema de gangsta rap. La producción, a cargo de su DJ Code Money, es cruda y aderezada con scratch salvaje. Schoolly rapea con indiferencia y cierto tono de sarcasmo historias como «Saturday Night», en la que su madre le sorprende en plena fornicación y destruye la habitación a balazos. Tras conocer a Schoolly, Beastie Boys declararon, decepcionados, que era «un gran tipo»; probablemente nunca tuvo que ver nada con un gang, y la misma violencia de sus historias se puede

encontrar en la filmografía de Scorsese o en cualquier momento del pop, como el «Down in the Park» de Gary Numan —blanco y homosexual, todo lo contrario al prototipo del gangsta rap—, pero la mayoría blanca políticamente correcta siempre preferirá como víctima a Schoolly D por pertenecer a una minoría potencialmente peligrosa. Sucede en sociedades racistas.

Un nuevo héroe en las calles. En el hip hop no se debe obviar ni subestimar la determinante figura del proxeneta, vulgo chulo. Su habilidad con el dinero y las mujeres, su jerga y sus elegantísimos trajes han influenciado la carrera de muchos MCs. Ya en los sesenta y setenta su magnetismo originó una subcultura a su alrededor, con películas como *The Mack o Superfly* e incunables de la literatura de alcoba como *Pimp* de Iceberg Slim: «Los mejores chulos cubren con una cubierta de acero sus emociones, y yo era uno de los más fríos», rezaba una de sus líneas. Tracy Adams, nativo de South Central, Los Angeles, empezó a escribir rimas usando el vocabulario chulesco de Iceberg y se rebautizó como Ice-T. En el ejército descubrió el hip hop gracias a las *mixtapes* de sus colegas de la costa Este, y más tarde se hizo miembro de los Crips, un gang de South Central —como Eazy E o Snoop Doggy Dogg lo serían— y se dedicó a pinchar hasta que se decidió a coger el micrófono. Tras un par de intentos de calcar el rap de Nueva York, Ice-T grabó el primer single de gangsta rap de la costa Oeste, «6 N Tha Morning». «Aquí en L.A. no había escena hip hop, pero sí que había una escena de gangs. Mientras la gente en el Este tenía clubes como The Fever, aquí no había esta escena, así que ¿de dónde podría sacar mis experiencias? Solo podría rapear sobre lo que estaba viviendo», contaba en su prólogo de *Uprising.*

Los gangs en Los Angeles nacieron en los cuarenta como defensa contra los *spook hunters* (cazadores de espectros), gangs blancos que quemaban las casas de los negros que osaban instalarse en su zona. De hecho, mimetizaron su imagen y su territorialidad. Alrededor del sesenta y ocho nacieron los Crips, y un poco más tarde los Bloods, grupos que emulaban a los Black Panthers pero que, progresivamente, perdieron su contenido sociopolítico para ceñirse a una de las

más básicas conductas de supervivencia: la defensa de un territorio. Azul es el color de los Crips, y rojo es el color de los Bloods. Colores, territorios, todo forma parte de la imaginería de Ice-T, que escribe el tema de la banda sonora de *Colors,* la película.

Sencillamente di nigger. «1986, el retorno de los filmes de terror», anuncia Kool Moe Dee en «Monster Crack». Un monstruo que no era más que *El retrato de Dorian Gray* de la era Reagan. Mientras Nancy decía «no» y los republicanos celebraban con eslóganes patrióticos la benevolencia del fisco con sus empresas, barrios como Compton sufrían drásticos recortes sociales, un «mal menor» para el Estado. La historia reveló sus ironías, y en estos barrios, a merced de ayudas sociales que no llegaban, nació, como Nelson George relata en *Hip Hop America,* una economía *fastfood* aún más voraz que Burger King. El crack es una variedad pura de la cocaína cuyos bajos costes, alta adicción y efectos de corta duración creó consumidores ávidos que permitían generar ingresos rápidamente y de manera creciente. Si para la clase media el yuppie era el modelo a imitar, para los negros de los guetos el modelo era el traficante. Ambas eran figuras de máximo poder económico. El mismo capitalismo feroz, pero con caras diferentes. Los gangs empezaron a organizarse para distribuir droga, y con el dinero se compran armas. En el ochenta y seis, las 9 milímetros, MI4, MI6, AK47 y uzis son asequibles para todo el mundo. La palabra *gang bang* adquiere sentido. Los guetos se convierten en polvorines.

Y entonces apareció *Straight Outta Compton* de N.WA. (Niggers With Attitude). El núcleo de N.WA. eran Ice Cube, un estudiante de arquitectura con problemas serios con el mundo, Eazy E, un camello que vio en el grupo la oportunidad de blanquear su dinero, y Dre, productor y DJ que se aburría en World Class Wreckin' Crew. Si Public Enemy hablaban de poder negro, N.WA. lo ejercían: apuntando a bocajarro con un AK47 en la portada del álbum, haciendo repetir al público con la vehemencia de un enfermo *«nigganigganigganigga bitch-bitch-bitch»,* palabras altamente of ensivas. *Nigga*

es un despectivo con el que los blancos llamaban a los negros y *bitch* (zorra) es el arquetipo de mujer que los rappers suelen representar —aunque no lo crean— en sus temas. N.WA. eran punks: obscenos, ignorantes, lucían sus engominadas *jheri curls* —aquellas características melenillas rizadas estilo Lionel Richie—, y su sonido no pretendía seguir los pasos del rap de la costa Este. *Straight Outta Compton* era hardcore, chulo, puro, rudo y crudo, pero paradójicamente pop. Hay en Dre un gusto especial por los estribillos, las voces moduladas, incluso el uso de líneas melódicas de sintetizador, o en los ritmos de la 808 —en aquel tiempo era más house— que hacía sus temas tan adictivos como la palabra *nigga*. Sus apariciones en escena eran incendiarias. Por último, N.WA. hubieran sido brillantes personajes de cómic: el *cartoonesco* contraste entre Cube y Eazy y el sentido del humor de Dre, cuyas influencias declaradas son Richard Pryor y Abbott y Costello, les hizo ganarse el interés del personal de Priority, que meses antes habían tenido un éxito inexplicable con California Raisins, unos personajes de tebeo que hacían versiones de Marvin Gaye. N.W.A. se les antojaron como una versión Compton, un *cartoon* ultraviolento con «zorras, drogas y armas».

El rap de la cárcel. Varias estadísticas de finales de los ochenta situaban a más afroamericanos en celdas de penitenciarías que siguiendo programas de enseñanza superior. Irónicamente, las cárceles se convirtieron en una comodidad, un lugar donde no enfrentarse a la vida real. T. Rodgers, fundador del gang Black Stone, retrata esta mentalidad: «Dentro de esa cárcel voy a ver la televisión, voy a levantar pesas, voy a contar chistes, voy a practicar sexo, voy a pillar a Ralph y convertirlo en Rosetta, me voy a colocar; todo en esta prisión». Lealtad masculina, sexo como sumisión —y las connotaciones gays— y misoginia, todos estos valores se infiltran en los vecindarios negros desde la población encarcelada. En Houston apareció un álbum en el que tres rappers posaban para las cámaras de la comisaría. Se llama *Geto Boys,* igual que el grupo, y es quizá el disco más enfermo de la historia del hip hop. Bushwick Bill, enano de 112 centímetros, el enajenado Scarface y Willie D glorifican el

asesinato en masa, la violación en las cárceles, las decapitaciones y la misoginia. Nunca se sabrá a ciencia cierta si era parodia o locura, pero dejaron álbumes como *We Can't Be Stopped*, de funk destartalado y voces enojadas al borde de la paranoia. MFSB cantaban «Love is the Message». En los noventa, con Geto Boys el mensaje es «Fuck 'em»: nihilismo, materialismo, individualismo. La música de Geto Boys es como un espejo deformado de América.

8. La escuela ultramagnética: productores, samples y breaks

> Supongo que debo ser como Einstein. Déjales que se preocupen de mi teoría después de mi muerte.
>
> James Brown

> Un compositor con talento copia. Un compositor genial roba.
>
> Igor Stravinsky

Marley Mari, DJ de Queensbridge, Nueva York, y productor cumbre de la época oíd school, cuenta que descubrió el sampleo con baterías de viejas grabaciones por pura casualidad, cuando en 1982 estaba intentando atrapar la parte vocal de un viejo disco en un sampler SP-1200 y accidentalmente «cayó» un platillo de esa grabación. La era del sampling había nacido gracias a un error. De hecho, muchos músicos negros han hecho del uso «inadecuado» de la tecnología una forma habitual de trabajar. Bernie Worrell, teclista de Parliament, había descubierto que un teclado Moog podía convertirse en un bajo sintetizado jugueteando con la melodía de un coro yiddish que se convirtió en la canción «Flashlight», y DJ Pierre hizo del sintetizador de bajo TB-303 una máquina de ácido retorciendo los filtros de frecuencia en estado ebrio. Los errores

reformulan las viejas reglas, y ese fue el caso del sampler. Comercializado por primera vez por Fairlight en 1978, el sampler permitía la grabación, manipulación y reproducción digital de sonidos. En un principio, músicos como Peter Gabriel utilizaban los samples de manera velada para suplir algún músico de estudio vacante. En el hip hop la música de los demás pasaba, sin embargo, al primer plano.

El descubrimiento de Mari significó conseguir en estudio por primera vez lo que Kool Herc inventó en el año cero del hip hop, es decir, repetir aquel break de batería de veinte segundos *ad aetemum.* No hacían falta ya bandas en estudio o cajas de ritmos pesadas. Gran parte de los ritmos que Mari sampleaba —y muchos más que le seguirían— pertenecía a la época funk de James Brown. Robert Farris Thompson decía que «James Brown hacía lo que un productor hip hop con una máquina sofisticada de alta tecnología. Samplea con su garganta y su cuerpo», y lo cierto es que Brown, sin saber tocar instrumentos, organizó a sus músicos como si de un sampler humano se tratara. Mari exploró esas fuentes, las reordenó, aceleró el ritmo e insertó pausas y scratches. Crudo, como «Raw», donde Big Daddy Kane rapea «tan lleno de acción / que mi nombre debería ser un verbo».

Enseguida cayeron críticas de quienes veían el uso del sampler como un enemigo de la creatividad, críticas basadas en la propiedad intelectual y en la poca musicalidad de esta práctica. Por una parte, el concepto de «propiedad intelectual» es bastante difuso en la música negra. Desde el blues hasta la cultura de las *versions* jamaicana, siempre ha habido artistas cantando la misma canción. La creación ha sido más interpretación que composición. Además, el uso inteligente del sampler —el karaoke de PufFDaddy no cuenta— siempre le ha dado a la muestra un nuevo contexto. Citando a Public Enemy, «le estoy dando un nuevo nombre / Lo que tú oyes es mi Public Enemy». El hecho de que un productor hip hop utilizara una batería de un grupo de soul le permitía viajar a una época con técnicas de grabación hoy perdidas, aunque también es cierto que puede utilizarse el sonido de una batería actual. Stetsasonic utilizaban una

batería real cuyo sonido se sampleaba después. En LPs tan influyentes como *On Fire* (1987), *In Full Gear* (1988) y *Blood Sweat & No Tears* (1992), Stetsasonic, comandados por Prince Paul, se hacían llamar The Hip Hop Band, y alimentaban su sampler de instrumentos reales.

Respecto a la poca musicalidad, se puede decir que la mayoría de los productores de hip hop no tenían conocimientos convencionales de música. «Con Hank (Shocklee) y Chuck (D) pensábamos "al infierno con qué suena correcto o no. Simplemente hagámoslo". Los ingenieros nunca lo harían. Si empiezas a ingeniártelas y a aprender las cosas por ti mismo, a hacer que las agujas se muevan así [mueve su mano hacia una imaginaria zona roja] y entonces escuchas esa mierda crujiendo, ese es el sonido que buscamos», comentaba en *Black Noise* Eric Sadler, productor de Public Enemy. El ruido siempre ha sido parte de las mejores producciones de hip hop. El mismo Marley Mari prefiere samplear viejos discos con sonido de estática. Incluso Ice-T, en «Fried Chicken», rendía homenaje a este sonido de «pollo asándose» de los discos viejos. Ruidos, sonidos —sirenas, tiros, cristales rotos, botellas— o voces ambientales son a veces tan importantes como la misma música. El batería de jazz Max Roach, cansado del eterno «no-es-música» con que condenaban al hip hop sus congéneres, describió el hip hop como un género perteneciente al mundo del sonido, mucho más allá del mundo de la música.

El vacío legal en el uso de samples se convirtió en una galaxia sampleable que pocos como Ultramagnetic MCs supieron explorar. Kool Keith, paciente mental en Creedmore, prometía, con su voz chillona, una película donde «tu cerebro será la estrella». *Critical Beatdown,* de 1988, utilizaba una de las mejores colecciones impagadas de breaks, y confirmó los niveles de creatividad que se pueden alcanzar utilizando indiscriminadamente la música de los demás. El breakbeat británico de The Chemical Brothers o The Prodigy fue tan solo una infinitésima parte de la complejidad ultramagnética. Y si Ultramagnetic navegaron sin licencias para dar rienda suelta a su chulería galáctica, Beastie Boys hicieron del SP-1200 instrumento de su gamberrismo en *Paul's Boutique*

(1989): en «Eggman» ilustran una batalla de huevos contra «familias, punk-rockers, hombres de negocios», con «Superfly» de Curtís Mayfield y la banda sonora de *Psicosis* de fondo. Más relajados en la rima, pero igualmente ávidos de samples, son EPMD, o lo que es lo mismo «Eric (Sermón) and Parrish (Smith) Making Dollars». *Strictly Business* (1988) y *Business As Usual* (1990) están en una era diferente del sampling. El primero en la vieja escuela, seco, desnudo; el segundo, en la nueva, fluido, entramado. Por esa época, un sampler ya era capaz de almacenar hasta un minuto de sonido.

El sampler preparó el camino a los talentos de la new school, pero mientras las posibilidades de la tecnología crecían, las leyes se hicieron más y más restrictivas —como con las letras: la campaña del «Parental Advisory» para marcar con pegatinas censoras los discos con vocabulario «ofensivo» ha sido otra de las lacras del rap— Licenciar samples se volvió más caro que versionar la canción que lo contiene, ya que no solo se pagan derechos de autor, sino también de publicación. Barry White, el orondo y seductor vocalista de los setenta, pide treinta mil dólares por una muestra, y es imposible usar otra versión para bajar los costes de publicación. El cinismo con que la industria musical actúa nos plantea una de las preguntas new school por excelencia: ¿quién roba a quién?

8

FUNDIDO EN GRIS: EL POP VAMPIRIZADO POR LA ELECTRÓNICA EN LOS OCHENTA (1977-1989)

HALF NELSON

> A finales de los años setenta el formato del rock se estaba agotando, e incluso el punk-rock se volvió aburrido demasiado rápido. En aquellos días tenía el concepto muy claro, casi como un dogma ideológico: si la música popular quería moverse hacia delante, tenía por fuerza que ser electrónica.
>
> DANIEL MILLEE

Hasta cierto punto, el uso y abuso que de la electrónica se hizo en el contexto del rock de los setenta no dejó de ser tímido, Kraftwerk aparte, por supuesto. Bandas de krautrock como Can o Neu!, aun amparadas en el uso de sintetizadores, técnicas de estudio y vocación aventurera, o incluso el caso más evidente de los grupos adscritos al fenómeno Canterbury o los sinfónicos, nunca acabaron de desligarse del esquema rock de su tiempo (la presencia de formaciones estables de guitarra, bajo, batería y un elemento extraño que podía ser el operador de cintas y maquinaria) y, también por norma general, tampoco consiguieron llegar a una masa de público gigantesca con la oferta añadida de una visión rupturista del uso de los instrumentos. Que no se malinterprete: Génesis o Yes podían llenar grandes recintos, pero en ningún caso exhibieron la curiosidad por el sonido (y, por supuesto, la honestidad) de unos Depeche Mode en su fase de

expansión.

El mérito del synth-pop reside ahí, en renovar algo tan inmediato, pegadizo (y pegajoso) como la clásica canción de tres minutos en su superficie, en llegar hasta el pueblo, las listas de éxitos y el corazón de los adolescentes con la cara (sintetizadores Roland, secuenciadores Korg, samplers Fairlight, vocoders) tan maquillada como algunos de los rostros de sus protagonistas. Si se exceptúan los experimentos del Bowie berlinés —y considerando que ni las obsesiones por la gigantez de Mike Oldfield, que en los ochenta alternó piezas más allá del cuarto de hora con miniaturas pop que de tan perfectas podían dar rabia, ni el Jean-Michel Jarre de conciertos para un millón de personas encajarían en una ortodoxa definición de lo «pop»—, nunca la canción había estado tan cerca de la vanguardia.

Hay precedentes, por supuesto: la orquestina de Moogs de Gershon Kingsley, según qué momentos de Suicide, el surf marciano de Joe Meek y buena parte del Hi-Nrg, de Moroder a Cowley —influencias evidentes en aquella generación de grupos que fue conocida como «nuevos románticos»—, pero la influencia, la semilla plantada por Kraftwerk, se hizo fuerte justo tras el terremoto de 1977, que incluye *Trans-Europe Express*, por supuesto, pero también el estallido del punk en Inglaterra.

Resumir el punk en una línea es tan difícil como condensar la juventud en un minuto, pero en lo que a la electrónica respecta, el estallido propiciado por Sex Pistols, The Clash y Crass aportó un interés general en el dub y la música de Jamaica («John Lydon había expresado en más de una ocasión que era el reggae lo que más le interesaba, y eso ayudó a que mucha gente se interesara por algo más que las guitarras sucias. Además, tanto el punk como el reggae son música de pobres, música de rebeldes. Tarde o temprano tenían que confluir», argumenta Martyn Young, antiguo líder de Colourbox), y potenció la actitud «hazlo tú mismo», que mucho antes de que estallara el acid house permitió que niñatos con imperdible se compraran un sintetizador barato, una caja de ritmos, un cuatro pistas y se lanzaran al ruedo de la composición. Diez años después, la

música de baile fue el nuevo punk, pero en 1977 ya era, por méritos propios, punk *per se*.

La era del synth-pop ha sido de las de mayor calado de la electrónica entre un público masivo, y aunque se suele tener la idea de que los años ochenta fueron años pulposos, azucarados y sin sustancia —lo dice quien se queda en la liviandad de las producciones post-Bobby Orlando—, el decenio fue excitante, subversivo y florido en cuanto a grandes composiciones. Y sin duda los noventa no habrían sido lo que fueron de no haber sido por una semilla plantada en Japón con The Yellow Magic Orchestra, regada en la new wave americana y germinada en una Europa en ebullición y cargada de rabia y ganas de vivir. El reto es demostrar ahora que los ochenta fueron lo más.

l. Después de Pearl Harbor: Japón y Estados Unidos en el albor del pop sintético

Con una sociedad aún más tecnificada que la alemana, era inevitable que el concepto propugnado por Kraftwerk calara hondo en un Japón que estaba despertando al desarrollismo después de años y años de asimilación de los patrones —culturales, estéticos, políticos y también empresariales— de Occidente. El resultado fue algo así como una réplica de ojos rasgados, Yellow Magic Orchestra, compuesta por Ryuichi Sakamoto, Yukihiro Takahashi y Haruomi Hosono, que, no sin poca ironía (eso de «mágica orquesta amarilla» tiene su guasa), asumió a Kraftwerk —un robot en quimono en la portada de *Yellow Magic Orchestra* (A&M, 1979)— y los regurgitó junto a un cierto exotismo de postal a lo Martin Denny que hizo las delicias del público, sobre todo en Japón, y de los entendidos de la época. Afortunadamente, el éxito prolongó lo que en principio tenía que ser solo un proyecto puntual, lo que les permitió publicar *BGM* (A&M, 1981) y *Technodelic* (Alfa, 1981), dos discos de

enorme influencia en las generaciones venideras que situaron a Sakamoto, el líder, en un pedestal de modernidad que él mismo se encargó de ampliar en su carrera en solitario hasta hacerse con un Osear, junto a David Byrne y Cong Su, por la banda sonora de *El último emperador.*

Sin embargo, poco más pasó por aquellos días en Japón —aparte de música para paisajes en clave new age cortesía de Kitaro o Himekami— mientras Estados Unidos hervía en ideas rompedoras. Sin duda la ausencia de prejuicios raciales entre la gente (blanca) de la culta new wave americana abrió la puerta al dub y los ritmos negros, que más tarde desembocó en una mejor aceptación por la audiencia *wasp* de la música pensada y diseñada para la pista de baile. Los primeros en infectarse del virus de renovación que llegaba de Europa fueron ciertos nativos de la industrializada Akron (Ohio) que respondían al nombre de Devo. Los hermanos Mothersbaugh (Mark y Bob) y Cásale (Gerald y Bob) se ganaron a pulso el calificativo de «nueva ola» con su mezcla de concepto kraftwerkiano —aunque a la inversa: lo suyo era «devolución» y no progreso—, humor chusco, electrónica de estar por casa y arrebatadas canciones pop que no olvidaban los primitivos picores adolescentes —«Girl U Want» o «Whip It», en el enorme y culminante *Freedom of Chotee* (Warner, 1980)— en una carrera que empezó con el también notable *Q:Are We Not Men? A: We Are Devo!* (Warner, 1978), producido por un Brian Eno que por aquel entonces se paseaba por los *States* bautizando escenas como la no wave —ruido y más ruido: la muerte del rock— neoyorquina.

Precisamente en ese caldo de cultivo de la Gran Manzana y muy cerca de los centros del poder artístico del momento («debutó» como camarera del mítico Max’s Kansas City), Debbie Harry capitaneó unos Blondie que no dudaron en coquetear con la música disco («Heart of Glass», 1979), realizar uno de los primeros videoclips en «Eat to the Beat» (1980) o reclamar los servicios de Moroder en la cabina («Cali Me», un hit gracias a la banda sonora de *American Gigolo),* pese a ser una banda eminentemente pop y con estrechas conexiones —a menudo a través de los brazos de la Harry— con el punk de la ciudad. Desde la

orilla *arty* —Ramones se quejaban de que no se les entendía cuando hablaban— los Talking Heads del escocés David Byrne renovaron el pop pre-indie saliendo a tocar con ropa de calle (sí, ellos son los culpables) y, ya desde el magnífico y reverenciado *77* (Sire, 1977), incorporando novedosas combinaciones de guitarra, batería y bajo minimal (Tina Weymouth no se atrevía a tocar más), la interpretación de un *frontman* muy personal y la curiosidad por los sonidos con raíces: *steel drums* en «Uh-oh, Love Comes to Town» o la pagana versión de «Take Me to the River» (Al Green), ya en *More Songs About Buildings and Food* (Sire, 1978), un título —producido por Eno— homenajeado por el mismísimo Cari Craig en *More Songs About Food and Revolutionary Art.* Con un enfoque también deliciosamente novedoso y, por qué no decirlo, encantadoramente desquiciado, los atenienses —de Athens, Georgia: como R.E.M.-B-52's aportaron la locura y el desvarío de sus canciones psicotrónicas («Rock Lobster», «Planet Claire»), acordes con su *look* deudor de la serie B de los cincuenta. Desde *B-52's* (Warner, 1979), su divertido pero nunca frivolo acercamiento al fenómeno pop, fueron una referencia menguante a lo largo de toda la década, pero con fuerza suficiente como para resurgir a inicios de los noventa —*Cosmic Thing* (Reprise, 1989), producido por Nile Rodgers de Chic, y *Good Stuff* (Reprise, 1992)— y ser reivindicados, vía versión, por Chicks On Speed.

El reverso oscuro y bohemio de todas estas bandas podría ser el clan de San Francisco Tuxedomoon, un combo propenso al malditismo y al anonimato: su mayor repercusión se vio en Europa, donde acabaron refugiándose poco después. Sin duda, las piruetas pseudoorientales del violín de Blaine Reininger, la pulsión funk del bajo de Peter Principie y los teclados de Steve Brown se adelantaron a su tiempo, pero dieron entrada a algunos seguidores freaks en un universo críptico, cerrado y personal en el que lo ridículo y lo sublime se mezclaban continuamente: clara inspiración para las bandas góticas. Por otro lado, el uso de sintes y cajas de ritmos les convirtió en pioneros de la electrónica más pura —atención a la base de «In the Name of Talent», de su segundo álbum, *Desire*

(Ralph, 1981)— y eso les ha valido ser recuperados y reeditados por el sello de DJ Hell, International Deejay Gigolo. También de San Francisco procedían sus mecenas, The Residents, un misterioso grupo que siempre ha ocultado su identidad bajo enormes globos oculares tocados con chistera. Iniciaron su carrera con *Meet the Residents* (Ralph, 1974) y hasta hoy no han parado de incordiar con su reinterpretación iconográfica de prácticamente todos los mitos de la cultura estadounidense (Elvis, Hank Williams, George Gershwin, James Brown) o universal (la Biblia, el rock) en un culto solo para iniciados.

Toda esta agitación convivió, sobre todo en Nueva York, con la resaca disco, triunfante en la década anterior entre los colectivos «marginales», negros, hispanos y gays. En los ochenta el disco salió del gueto para consagrarse en las imponentes discotecas neoyorquinas —Paradise Garage, Studio 54 y The Saint —, que congregan a la *jet set* (blanca) de la época, la que aspiraba cocaína y bailaba al ritmo de la frenética, desprejuiciada y cada vez más electrónica música de baile. A todo el mundo parecía interesarle figurar en las pistas: de Herbie Hancock, que rompió la baraja del electro con «Rockit» (1983), a la performer Laurie Anderson con «O Superman» (1981). Numerosos artistas reactivaron sus carreras gracias a hits efectivos bajo la bola de espejos, como Grace Jones, que con una versión del «Warm Leatherette» (1980) de The Normal se consagró más de allá de las provocaciones de sus shows en vivo, llenos de sexualidad genéricamente ambigua. «Pulí Up to the Bumper», su siguiente hit en el consistente *Nightclubbing* (1981), le permitió coquetear con el cine —*Conan el Destructor* y *Panorama para matar*—, pero cuando volvió a la pista con *Slave to the Rhythm* (ZTT, 1985), producido por Trevor Horn, y con «Fin Not Perfect... But Fm Perfect For You» —de *Inside Story* (EMI, 1986), producido por Nile Rodgers— gran parte de la magia había desaparecido.

No fue Grace Jones la única en beneficiarse de las habilidades de los productores especializados en el dancefloor. Era el apogeo de los *extended mixes,* agotadoras (por largas y exuberantes) remezclas para la pista que heredaron el concepto de los 12 pulgadas editados por Salsoul a mediados de los

setenta, y estas fueron poderosas armas en manos de los DJs más habilidosos y con mayor capacidad para conectar con el público. A su vez, las compañías de discos les contrataban para remezclar sus novedades: se trata de uno de los momentos que marcaron el ascenso del DJ como estrella. Walter Gibbons, Tom Moulton o Larry Levan fueron los pioneros, y John Morales, Todd Terry, Frankie Knuckles, Shep Pettibone, Jellybean Benitez y Francois Kevorkian sus sucesores. Un fenómeno que trascendió las etiquetas: cualquier estilo, cualquier grupo, era capaz de conseguir así un *dance hit.* De esta forma, en los *playlists* se mezclaban los artistas blancos y los negros, los gays y los heteros; Pharoah Sanders, Eddy Grant, Loleatta Holloway, Sylvester, Kurtis Blow, Visage, Chaka Khan, Grandmaster Flash y Talking Heads podían compartir perfectamente una sesión en 1980. Fuera, en el mundo real, Ronald Reagan demostraba que *cualquiera* podía ser presidente de Estados Unidos, y el sida empezaba a manifestarse.

También de las discotecas surgió Madonna, uno de los mayores mitos de nuestro tiempo. Tras diversos intentos de entrar al trapo (Breakfast Club, Emmy) y una turbia estancia junto a Patrick Hernández en Francia, «Everybody» (1982) fue su primer *dance hit,* producido por Mark Kamins, pero fue la producción de su entonces novio Jellybean Benitez la que originó «Holiday», el bombazo que le llevó a la fama mundial. Incluido en su primer álbum, *Madonna* (Sire, 1983), su tema fetiche anticipó la explosiva mezcla de música de baile, melodías pegajosas e imagen provocativa que la convirtió en una ambiciosa superestrella rubia, la misma que controlaba al milímetro sus producciones rodeándose siempre del equipo más adecuado. Durante los ochenta su carrera estuvo ligada al sonido de los clubes neoyorquinos, y trabajó con Nile Rodgers —*Like a Virgin* (Sire, 1984)—, Benitez o Shep Pettibone —juntos produjeron el LP de remezclas *You Can Dance* (Sire, 1987)—. En los noventa se abrió a sonidos contemporáneos más reposados con Nellee Hooper, William Orbit o Mirwais, pero desde que es madre y santa ya no ha vuelto a ser esencialmente la misma.

Pero la gran fuerza creadora de los ochenta es sin duda Prince, deudor de

músicos negros como Jimi Hendrix, James Brown, George Clinton, Jamie Principie, Sylvester, Sly Stone o Curtís Mayfield, pero también conocedor de los resortes del mejor pop para todos los públicos. Su paso por los ochenta es un resumen de todos los tópicos de la década: excesivo y casi procaz, pero con cierta tendencia a las baladas babosillas, guitarrista ágil y pirotécnico que se vaciaba en directo pero que conocía al dedillo los secretos de las máquinas y los estudios. Su condición de mulato fue su mejor definición y baza, siempre a medio camino entre lo blanco y lo negro, lo homo y lo hetero, entre la electrónica y el pop. En una ocasión Cari Craig opinó que para los músicos de Detroit «Prince siempre fue un artista electrónico: esos Moogs, esos Oberheims, las técnicas de producción...», y Miles Davis cumplió con él —en el pirata *Crucial*— su sueño de colaborar con Jimi Hendrix.

Tres generaciones de músicos negros se unieron en una carrera que se inició con *For You* (Warner, 1978), un disco en el que Prince tocaba de todo y aparecía ataviado solo con una guitarra acústica. Desde ahí, su reconocimiento por el público del R&B primero —*Soft and Wet* (1978), *I Wanna Be Your Lover* (1979) o *Controversy* (1981) llegaron alto en las listas de música negra— y del pop después, con *Uptown* (1980) o *Little Red Corvette* (1983), se hizo masivo con la banda sonora de *Purple Rain* (Warner, 1984), que incluía la titular y los números uno «When Doves Cry» y «Let's Go Crazy». Sendos éxitos le permitieron construir su propio estudio-emporio en su Mineápolis natal, Paisley Park, donde produjo y protegió a multitud de apetitosas damas que no empezaron a desconcentrarle hasta después de *Sign 'O' The Times* (Paisley Park, 1987), doble álbum que recogía, con extraordinaria lucidez, sus múltiples personalidades y las contradicciones de la sociedad moderna. Tras tamaño esfuerzo, poco recompensado en ventas, su tendencia a la megalomanía y sus disputas con Warner convirtieron su paso por los noventa en una pesadilla con escasos momentos de lucidez. Eso sí, como bien dijo en su día David Bowie, «los ochenta fueron suyos».

2. Hazlo tú mismo, pero con sintetizadores: punk electrónico y nuevos románticos

En 1977 el punk expulsó un enorme escupitajo contra el orden conservador de la sociedad y, por supuesto, contra la música aburrida y acartonada. Sex Pistols le hacían higas a la Reina, y The Clash se erigieron como célula de agitación política. Salían grupos nuevos de debajo de las piedras, las canciones urgentes de tres minutos, un acorde y un par de gritos se reproducían como hongos, y nadie parecía necesitar del orden tradicional: se impuso la ética autárquica del «hazlo tú mismo», los grupos tocaban sin saber y mucha gente optaba por editarse su propia música. Pero el punk (su mecanismo de funcionamiento, su rebeldía, su ruptura generacional) no fue solo patrimonio de las bandas de guitarras: también hubo quien quiso hacer música a su manera, pero con sintetizadores y cajas de ritmos. «El punk inyectó energía a la música, y además podíamos hacérnoslo todo nosotros mismos —confirma Daniel Miller, propietario del sello Mute—, pero hubo un tercer factor importante que propició el boom del pop electrónico: la tecnología se hizo más barata. A mediados de los setenta tener un sintetizador estaba fuera del alcance de mucha gente, eran demasiado caros. Pero entonces empezaron a llegar los primeros aparatos japoneses, de marcas como Korg y Roland, y también empezaron a proliferar los teclados de segunda mano. Fue entonces cuando lo hicimos.»

Lo que hicieron suele aparecer como episodio menor en la historia del rock y hasta en la del pop, pero lo de bandas como The Human League, Yazoo o los primeros Depeche Mode fue algo de importancia capital: acercar la electrónica al pueblo con canciones pop de toda la vida, pegadizas, sabiamente comerciales. En principio la actitud era del todo *avantgarde,* una nueva manera de entender el rock lejos de la fórmula establecida. «Yo era fan de la música electrónica alemana, pero también quise llevar la antorcha del rock, no en su forma, sino en

su actitud. Para mí el rock nunca fue como sonaba, sino su espíritu inquieto. ¡En los años sesenta la gente ya sentía nostalgia de la década anterior! Y en los setenta la cosa se volvió más y más plomiza, hasta que llegó el punk y nos hizo hervir la sangre. Mucha gente que ni se había planteado grabar un disco se puso, de la noche a la mañana, a editarse su propia música.»

Miller fue uno de los primeros: empezó a jugar con sintetizadores y creó la discográfica Mute («nunca se me pasó por la cabeza vender mi música a una multinacional, era muy fácil editármela yo mismo», cuenta). Su primera referencia fue el single grabado como The Normal, que incluía en la cara B «Warm Leatherette», una pieza minimalista inspirada en el escritor J. G. Ballard (autor de la morbosa *Crash:* «el freno de mano... penetra tu muslo / rápido... hagamos el amor antes de que mueras») y definida por Miller como «un cruce entre Ramones y Kraftwerk: electrónica pero sin melodía, seca, sin estructura de canción, todo muy directo». Su siguiente proyecto fue Silicon Teens, una banda fantasma (Darryl, Jacki, Paul y Diane figuran en los créditos, pero los cuatro personajes son solo uno, el propio Miller) que atacó en *Musicfor Parties* (1980) clasicos del rock de los cincuenta y los sesenta en versiones sintéticas y efusivas, plenas de diversión y alma. Por primera vez, la música electrónica no sonaba fría ni maquinal ni of ensiva, sino todo lo contrario. Fue la manifestación de que el deseo de Miller —un grupo de pop avanzado, excitante— podía hacerse realidad. Poco después fichó a Depeche Mode, el sueño.

Pero el intervalo de tiempo que transcurrió entre 1977 y 1980 fue realmente asombroso y fructífero en lo que se refiere a nuevos grupos que se servían del cuatro pistas y los sintes. Mute editó los singles de Fad Gadget (teclados punzantes, ritmos implacables y letras corrosivas, amén de provocación sobre un escenario: puro punk), y también el primer álbum fuera de Alemania del dúo DAF, pero la chispa del *do it yourself* (también con sintetizadores) había prendido en toda Gran Bretaña. «Pasaron muchas cosas en el setenta y ocho: los primeros singles de Cabaret Voltaire y The Human League, Throbbing Gristle empezaron a editar, llegaron Robert Rental y Thomas Leer... Parecía como si

todos aquellos discos salieran de la nada, pero tuvieron el mismo origen que los míos: surgieron de manera independiente con la misma inspiración, con ganas de hacer cosas nuevas. Aquel fue un momento grande, porque en pocos meses cambió el paradigma.»

Sheffield fue un punto clave, y no precisamente por ser sede de un enjambre de bandas adscritas de una manera u otra a la escena industrial (Cabaret Voltaire, Clock DVA, Huía), sino por ser la cuna del primer grupo pop inglés que consiguió entrar en las listas de ventas con un sonido frío y electrónico: The Human League. La contraportada de *Travelogue* (1980) recogía un lema que describía sus intenciones: *«contains synthesizers + votáis only»,* algo completamente acorde con la influencia recibida (Kraftwerk, por supuesto) y sus intenciones del todo rompedoras. Fundada por Martyn Ware e Ian Marsh —que habían formado parte de los grupos Dead Daughters y Future— en 1977, The Human League se completó con la entrada del vocalista Philip Oakey, y sus primeros pasos en el sello punk Fast contrastaron con el furor guitarrero de sus coetáneos: *Reproduction* (1979) era un tejido de sintes y tonos mecánicos (como el ruido generado por máquinas de vapor), uno de los pocos discos de pop fuera del ámbito Kraftwerk que podrían considerarse adelantados a su tiempo, exactamente lo mismo que el citado *Travelogue,* un estudio de la textura y el tono electrónico que merece rescatarse.

Tras la grabación del segundo disco, The Human League se desmembró: Marsh y Ware, descontentos con la orientación cada vez más pop que tomaba el proyecto, abandonaron la banda, y como declaración de intenciones formaron British Electronic Foundation, proyecto que debía centrarse en la electrónica sin impurezas pero que, curiosamente, al transformarse en Heaven 17 —a destacar el single («We Don’t Need This) Fascist Groove Thang»— acabó deviniendo en el grupo de pop pegajoso con toques de funk, influenciado por la escena de los «nuevos románticos», que grabó el álbum *Penthouse and Pavement* (1981). Oakey por su parte, reorganizó la «liga humana» con nuevos fichajes, el bajista Ian Burden y dos chicas, Susanne Sulley y Joanne Catherall, que se han

encargado de acompañarle, hasta el día de hoy, en las tareas vocales. Lanzados hacia el hit instantáneo, editaron en 1981 *Daré,* el álbum que incluía los singles «Don't You Want Me» y «The Sound of the Crowd», aunque su composición se alejaba del punk y se adentraba en el paso siguiente, que fue la ordenación del synth-pop tal como lo conocemos hoy.

Ultravox incluso estuvieron antes que Daniel Miller en la cronología del pop electrónico: en 1977 mezclaban su herencia glam con Kraftwerk y los consejos de Brian Eno en dos álbumes, *Ultravox* y *Ha! Ha! Ha!,* que se movían entre los dos mundos existentes, el de las guitarras y el de la fascinación por la tecnología, sobre todo gracias al empuje de John Foxx, un mago de los sintetizadores al que se le atribuye lo mejor del período, desde el single «Hiroshima Mon Amour» a la cara B de «Systems of Romance» (1978), antes de salir del grupo para centrarse en su carrera en solitario. Tras el abandono de Foxx, Midge Ure tomó las riendas y llevó a Ultravox al éxito popular (con temas como el celebérrimo «Vienna» y el LP *Quartet),* aunque también a la mayor de las vulgaridades en una carrera que agonizó hasta 1987. Foxx, sin embargo, dejó a un lado la herencia glam y se concentró en un sonido sintético y punzante, casi geométrico, en una espiral de abstracción pop que dio como resultado una obra para la posteridad *(Metamatk,* de 1980) y posteriores ejercicios de frialdad y capacidad artística como *The Garden o The Golden Section,* o sus producciones para la poetisa electrónica Anne Clark.

Ultravox, de igual manera que los Japan de David Sylvian, pusieron en juego la herencia del glam-rock, la del artificio visual y la pluma, la de la pose afectada y las canciones épicas. Y el glam estuvo en la base de los nuevos románticos, un movimiento londinense que rescató el maquillaje, las ganas de figurar y le perdió el miedo al ridículo. Espoleados por los aires de libertad del punk, pero a la vez contrarios a su desapego por la imagen, grupos como Visage emergieron para dar color a una escena que vivía para el futuro. Normalmente se incluyen en el saco de los nuevos románticos a personajes obsesionados con Lord Byron, David Bowie y, en lo sonoro, un uso coyuntura! de la tecnología (el caso de Duran

Duran), vestimentas ambiguas (Spandau Ballet) o canciones de electrónica frágil (ABC), aunque nadie como Steve Strange consiguió integrarlo todo en un producto creíble. Porque producto era Visage, una banda de estudio con miembros de Ultravox y Magazine que apenas tocaba en directo y que lo decía todo con los discos y, sobre todo, la fachada.

A Strange no le importaba pasearse en camello por el centro de Londres, o lucir la cara maquillada, llevar calcetines blancos o vestir como un duque; jugaba la baza de la provocación como Bowie (participó en el videoclip de «Ashes to Ashes») y de la misma manera que Kraftwerk se hicieron robots, él se transformó en arlequín. Daniel Miller despacha a Visage con el sencillo diagnóstico de que «fueron una banda de un solo single» («Fade to Grey», del ochenta), aunque su misión en la tierra ya predecía lo efímero y la *boutade.* Temas como «Frequency 7», la atmosférica «Whispers» o el *remake* de «Fade to Grey» («Damned Don't Cry»), sin embargo, confeccionaron un bagaje mucho más generoso que el de otro personaje de la época que, como Strange, jugó la carta de la pose. Gary Numan creó Tubeway Army, un proyecto kraftwerkiano que, aunque legó un buen disco *(Replicas)* y temas indiscutibles como «Are Friends Electric?», «Down in the Park» o «Cars», reflejaba más artificio que verdad. Numan insistió a lo largo de los años en editar música de tercera clase y se devaluó su legado. Visage se consumió rápidamente y dejó dos álbumes destacables, una estética que siguió el Boy George de Culture Club y frases lapidarias como la que Strange soltó en 1981: «Hace poco un tipo me dijo, "hey, colega, ya no estás en los escenarios". Así que me di la vuelta y le contesté: "Querido, estoy en un escenario las veinticuatro horas del día... como ahora"».

3. Art-punk: estamos cabreados, pero no nos basta con gritar

Si cada concierto de Sex Pistols en la geografía británica suponía el inicio de al

menos otras diez bandas, el posterior viaje a Jamaica de John Lydon significó el nacimiento del post-punk. Harto de las manipulaciones de su mánager, Malcolm McLaren, Johnny Rotten clausuró Sex Pistols a principios de 1978 y se fue a Jamaica a ojear bandas de reggae junto a Richard Branson (jefe de Virgin), el fotógrafo Dennis Morris, el DJ del Roxy (Don Letts, que más tarde formó parte de Big Audio Dynamite) y la periodista Vivienne Goldman. A la vuelta, Lydon formó Public Image Limited (PiL) con el guitarrista —y ex The Clash— Keith Levene y el bajista Jah Wobble. Esta formación fue la que publicó *Public Image* (Virgin, 1978) y el soberbio e irritante *Metal Box* (Virgin, 1979; cuya primera edición consistía en tres maxis en una lata de metal), y la que consiguió infectar de dub y experimentación sónica las feroces diatribas de su desquiciado líder. Levene aún aguantó hasta el célebre single «This Is Not a Love Song» (1983), pero Lydon ya se había trasladado a Estados Unidos cuando grabó «World Destruction» (1984) junto a Afrika Bambaataa, para demostrar que su interés por los sonidos negros no era una simple pose.

Esa relación entre el punk —un fenómeno absolutamente blanco— y la música negra prosiguió en el post-punk, con bandas ansiosas por experimentar que sabían cómo aprovechar la efervescencia del momento para canalizar sus nuevas ideas: los sellos indies más importantes de los ochenta nacieron en aquel momento (Mute, Factory, Fast, Rough Trade, Two Tone) o poco antes (Stifi), los tabloides competían en descubrir semanalmente a los nuevos Pistols y, por si fuera poco, Margaret Thatcher llegó al poder declarando que «la gente tiene miedo a que el país se inunde con una cultura diferente». Demasiado fácil era ser oído como para estarse callado, pero con tanta excitación ya no bastaba con rascar tres acordes y lanzar esputos: había que ser creativo para sobresalir y llamar la atención. En primera fila estaban A Certain Ratio, banda de Manchester que prácticamente inauguró el catálogo de Factory Records con el cásete *The Graveyard and the Ballroom* (1980) —una cara es un directo como teloneros de Talking Heads— y que se puso en boca de todos con la versión del éxito funk «Shack Up» (1980), que según Jon Savage «es uno de los números más funkies

de la música punk: bailable, socarrón y lleno de alienación postindustrial a la vez». Fueron los primeros en contactar con colegas yanquis como E.S.G. (futuro fichaje de Factory y pieza de un underground art-punk en el que también contaban Liquid Liquid, Bush Tetras, Mars, DNA o James Chance) y en añadir texturas más suaves (bossa, salsa, jazz) a una música igualmente combativa, lo que marcó la evolución de su propio sello hacia territorios más abiertamente electrónicos y bailables.

Factory fue quizá el primer sello en poseer a su vez un club, el mítico The Hacienda (con el número de catálogo FAC51), donde muchos de sus protegidos tuvieron sus epifanías con las drogas y la música de baile. Otros que destacaron por su incorporación de elementos «extraños» al rock fueron Gang Of Four: desde Leeds, Andy Gilí consideraba que «si tomas a los Sex Pistols como arquetipo de banda punk, verás que no son tan diferentes de Black Sabbath. Gang Of Four es algo totalmente diferente». Sin duda es así: guitarras aceradas y ritmos trepidantes para letras cargadas de intencionalidad política ya desde el brillante inicio de *Entertainment* (Warner, 1979), *Solid Gold* (Warner, 1981) y *Songs of the Free* (Warner, 1982), este último con el crítico single «I Love Man in Uniform», afectado por las «restricciones» —censura, vamos— impuestas por la guerra de las Malvinas. De su formación inicial salió el batería Dave Allen, que pasó a los más funkies, aunque menos combativos, Shriekback, autores del influyente «My Spine Is the Bassline» (1982), toda una declaración de principios.

Partiendo de las premisas punk, pero con objetivos artísticos mucho más ambiciosos, Wire se convirtieron en el gran grupo del post-punk británico: combinaban insaciable apetito experimental con una buena acogida popular, y dieron sentido a la revolución punk desde el ámbito de la construcción de nuevos lenguajes para el rock. Ya desde el impresionante *Pink Flag* (Harvest, 1977) se empeñaron en combinar lo extremo y lo accesible, al igual que en *Chairs Missing* (Harvest, 1978) y *154* (Harvest, 1979). El final de su contrato discográfico y las disensiones internas rompieron el grupo hasta 1987, cuando

The Ideal Copy (Mute) les devolvió a la vida para recuperar su estatus gracias a un enfoque menos furioso pero igualmente memorable, que les dio un mayor impulso comercial. A finales de la década decidieron investigar las nuevas posibilidades de la tecnología, se alejaron paulatinamente del ámbito rock y entraron en el del ruido (especialmente Bruce Gilbert) y el ambient (Colin Newman y su sello Swim~).

Otro veterano de la primera ola punk, el cantante de Buzzcocks, Pete Shelley, también se mostró interesado en la experimentación electrónica al publicar en su propio sello sus trabajos sobre la manipulación de cintas —*Free Agents* (Groovy, 1980)— o la instrumentación sintética —*Sky Yen* (Groovy, 1980), aunque en realidad grabado en 1974—. La especulación valió la pena, ya que tanto *Homosapien* (Genetic, 1982) comoXLÍ (Genetic, 1983) son dos buenas muestras de electropop de calidad. En el filo de la experimentación funk, el interés (real) por las músicas del mundo («The Gospel Comes to New Guinea», de 1981), los ritmos industriales y las artes marciales, se encontraban en 23 Skidoo, una de las bandas más influyentes del lote (The Chemical Brothers tomaron, sin pagar, «Coup» como base de su exitoso «Block Rockin' Beats»): sus tres primeros LPs, *Seven Songs* (Fetish, 1982), *The Cullingls Corning* (Operation Twilight, 1983) y *Urban Gamelan* (Illuminated, 1984) fueron garantía de coherencia y agresividad con sus desplantes sónicos y sus sonidos «robados» (preferentemente, discursos políticos) en un *cut-up* que los emparenta con el hip hop, otra de sus grandes pasiones.

El violento post-industrialismo de 23 Skidoo tenía claro paralelismo con el nihilismo a ultranza de los Joy División de Ian Curtís: este cuarteto de Manchester, previamente conocido como Warsaw, en homenaje a un tema del *Low* de Bowie, practicaba un rock extremadamente percutivo y alienante por la conjunción de sus instrumentistas. El contundente batería Steven Morris, el imaginativo bajista Peter Hook y el guitarrista Bernard Albrecht eran el perfecto colchón para las angustiosas performances de Curtís, que rozaba, y en ocasiones alcanzaba, el paroxismo epiléptico en directo, lo que provocó un merecido *hype*

alrededor de su primer LP, *Unknown Pleasures* (Factory, 1979). Curtís era un tipo triste y depresivo que no sabía cómo afrontar la vida, por lo que el 18 de mayo de 1980, después de ver *Stroszek*, de Werner Herzog, decidió suicidarse ahorcándose en una viga de la cocina. El culto a Joy División aumentó extraordinariamente, y los postumos singles —«Love Will Tear Us Apart»— y LP —*Closer* (Factory, 1980)— fueron recibidos con total veneración. Es difícil discernir ahora cuánto morbo había en ese entusiasmo, pero lo cierto es que la música de Joy División merece respeto, siempre, por encima de cualquier intento de mórbida banalización.

Sin embargo, la vida seguía, y los restantes miembros demostraron tal verdad: se rebautizaron como New Order, incorporaron a los teclados a la novia de Morris (Gillian Gilbert) y publicaron *Movement* (Factory, 1981) todavía con la sombra de Curtís demasiado presente, sobre todo en la pobre prestación vocal de Bernard Albrecht, que había cambiado su apellido a Sumner. La banda no descansaba, e insistió en combinar sus armas conocidas con teclados y cajas de ritmos: el magnífico *Power, Corruption and Lies* (Factory, 1983), con una de las mejores portadas de los ochenta, absolutamente antirock, fue la primera de sus gemas, y abrió la puerta a un sonido hipnótico pero abiertamente bailable y desacomplejado, que hermanaba el espíritu de bandas como A Certain Ratio o 23 Skidoo con la música disco americana. En esa misma línea insistió el tremendo trío de maxis «Blue Monday» (1983), «Confusión» (1983) y «Thieves Like Us» (1984), y esa explícita reivindicación de la club culture facilitó el masivo reconocimiento de la música electrónica en el Reino Unido cuando esta desembarcó al final de la década en forma de house. Una vez hallada la fórmula, tan solo cupo esperar a ver nacer los frutos: *Low Life* (Factory, 1985), *Brotherhood* (Factory, 1986) y *Technique* (Factory, 1989, grabado en Ibiza) están entre los mejores discos de la década y New Order como, quizá, la octava maravilla del mundo.

4. Nunca es suficiente: el synth-pop, de Depeche Mode a Pet Shop Boys

Una vez la esencia electrónica quedó definitivamente diluida en la corriente pop, la historia de los ochenta fue una sucesión de *one hit wonders*, grupos que, con una imagen impactante, una melodía pegadiza y un montón de cacharrería electrónica pretendían conseguir esos quince minutos de fama que le corresponden a todo hijo de vecino. En una década, el synth-pop, como se conoció el fenómeno, produjo obras maestras y subproductos comerciales, todo un claro síntoma de su total asimilación en (y por) la música popular.

Quizá los primeros *one hit wonders*, y por ello uno de los más reconocidos, fueran Buggles, cuyo «Video Killed the Radio Star» (1979) acertaba al anunciar el culto a la imagen como una de las constantes de los aún balbuceantes ochenta, sobre todo en un ámbito como el musical, en el que la posterior aparición de la cadena MTV marcó para siempre el comportamiento estético de las bandas que pretendían triunfar. El citado single también significó el primer asalto de Trevor Horn a las listas en una carrera llena de polémicos éxitos tras pasar una temporada como miembro de sus ídolos Yes. Fracasado en sus primeras tentativas como músico, Horn creó, junto a su esposa Jill Sinclair y el periodista Paul Morley, el sello ZTT, siglas que corresponden a una onomatopeya usada por los futuristas italianos. El sello se convirtió en una perfecta plataforma para lanzar a la fama las bandas que Morley desenterraba del underground, Sinclair ataba con unos contratos más que leoninos y Horn dejaba como los chorros del oro en el estudio. Un repaso a la lista de sus éxitos es de auténtico mareo: Dollar, ABC («AJÍ of My Heart»), Spandau BalJet («Instinction»), Philip Jap, Malcolm McLaren («BuffaJo Gals» y «DoubJe Dutch»), el colectivo benéfico Band Aid («Do They Know It’s Christmas?», junto a Mdge Ure), Grace Jones («Slave to the Rhythm»), SimpJe Minds, Rod Stewart («Downtown Train»), MC Tunes VS 808 State, SeaJ («Crazy»), PauJ McCartney («Où est le soleil?»), Mike Oldfield, The Prodigy («Firestarter»)... Pero soJo son dos Jos productos que se pueden

considerar estrictamente «creados» por Horn: Frankie Goes To HolJywood y Propaganda.

Propaganda era un grupo alemán que llegó a Inglaterra dispuesto a triunfar en el reino del pop confeccionado con sintetizadores. Descubiertos por Morley (que acabó casado con su cantante, Claudia Brücken), eran el grupo soñado por Horn: buena imagen, absolutamente moldeables. El éxito de «P-Machinery» (1985) originó una enorme demanda de grupos sintéticos con cantante femenina al frente que subían y bajaban por las listas sin solución de continuidad en algo parecido a un reviva! *light* de la escena Hi-Nrg: de Sandra —«Maria Magdalena», producido por su marido Michael Cretu, el alma de Enigma— a CC Catch y la neumática Samantha Fox, pasando por los productos del equipo Stock, Aitken and Waterman: Sinitta, Mel & Kim, Rick Astley, Jason Donovan y una jovencísima Kylie Minogue. Como en la primera encarnación de la escena Hi-Nrg en los setenta, la comunidad gay llevaba ventaja: en 1984 Bronski Beat, con *The Age of Consent* (Forbidden Fruit, 1984), coparon las listas con sus explícitos mensajes de reivindicación homo a cargo de su cantante, el escocés Jimmy Somerville, quien antes de formar Communards vio cumplidos sus sueños al protagonizar un tórrido *rework* del «I Feel Love» de Donna Summer nada menos que con Marc Almond. Este formaba, junto a Dave Ball, el dúo Soft Cell, una formación con auténtica adicción al falso glamour de las lentejuelas gracias al histrionismo enfermizo de su cantante. «Memorabilia», pero, sobre todo, la versión del clásico del northern soul «Tainted Love» —popularizado en esa escena por Gloria Jones, esposa de Marc Bolán— catapultaron un debut, *Non-Stop Erotic Cabaret* (Some Bizarre, 1981), repleto de canciones memorables que no pudieron repetir en el turbulento *The Art of Falling Apart* (Some Bizarre, 1983). En solitario, Almond siguió perfeccionándose como un algo anacrónico intérprete melodramático, especializado en grandilocuentes baladones y en añejas versiones (Gene Pitney, Jacques Brel).

El segundo producto de la factoría ZTT fue la banda de Liverpool Frankie Goes to Hollywood. Dirigidos por Horn y Morley desde el primer momento, sus

dos primeros singles («Relax» y «Two Tribes») llegaron al número uno de las listas inglesas al combinar una desbordante producción electrónica con textos perversamente concienciados sobre el sexo —el cantante Holly Johnson nunca ocultó su homosexualidad— y la alta política internacional. El tercero, el almibarado villancico «The Power of Love», alcanzó el mismo estatus gracias a la inercia de los anteriores, y convirtió *Welcome to the Pleasuredome* (ZTT, 1984) en uno de los discos más vendidos del año, pese a ser doble y con numerosas versiones de otros artistas como Bruce Springsteen («Born to Run») o Dionne Warwick («Do You Know the Way to San José?»). Tal profusión de material no pudo ser igualada por *Liverpool* (ZTT, 1986), lo que llevó a tensiones entre el sello y la banda que se dirimieron en los tribunales, algo que también sucedió anteriormente con Propaganda.

Además, ZTT también tuvo problemas contractuales con The Art of Noise, interesante colectivo impulsado por Anne Dudley (arreglista habitual de la casa) centrado en el trabajo sobre ritmos contundentes y muestras de la más diversa procedencia («Cióse to the Edit», 1984) y, más tarde, en la colaboración puntual con otros artistas como Duane Eddy, el presentador virtual Max Headroom o Tom Jones en la archifamosa versión de Prince «Kiss». Aunque si por algo se les recuerda es por «Moments in Love», diez minutos de placidez ambiental que coronaban *Who's Afraid of The Art of Noise?*

Afortunadamente, durante los ochenta no todas las discográficas dedicadas al synth-pop tenían una política de promoción y control tan agresiva como ZTT o SAW por lo que los resultados, si bien no tan espectaculares en un primer momento, sí eran mucho más memorables (sobre todo desde el enfoque artístico) a largo plazo. Sin lugar a dudas en ese ámbito hay pocas bandas nacidas en los ochenta que puedan competir con Depeche Mode. También synth-pop, sí, pero «con actitud». «Depeche Mode eran una banda de pop con electrónica, un tipo de pop nuevo... no eran una *boy band* porque no fue una banda manufacturada, sino que todo surgió de una manera muy natural», recuerda Daniel Mller, miembro en la sombra de los de Basildon —fue su ingeniero de sonido en los

primeros discos— y algo más que el propietario del sello para ellos («Mller fue fundamental durante los diez primeros años: productor, asesor, casi un padre», declaró Andrew Fletcher a *Rockdelux* en 1997). No hay, pues, sospechas de dirigismo, lo que les permitió sembrar y recoger en una carrera creciente desde *Speak and Spell* (Mute, 1981) («sus influencias eran el punk, Kraftwerk, claro, los primeros singles de The Human League y el glam de Roxy Music. No tenían las influencias de los sesenta, sino las de los setenta») hasta *Music for the Masses* (Mute, 1987), que no debe nada al cliché afeminado de los nuevos románticos. «A los fans de Spandau Ballet o Steve Strange no les gustaba Depeche Mode. Depeche era una banda cien por cien electrónica a la que no le interesaba el rock camuflado de Duran Duran. Estaban más cerca de Orchestral Manoeuvres in the Dark.»

Al citar a OMD, Miller impone una (agradable) digresión. Desde Liverpool, OMD propugnaron un sonido absolutamente sintético, pero impregnado de cierto romanticismo etéreo («Souvenir», «Joan of Are») ligado a los Kraftwerk más líricos —en su LP de versiones *Sugar Tax* (Virgin, 1991) escogieron «Neón Lights»— o desbocadamente bailable («Enola Gay», un tema que puede definir una década) que nunca, en sus tres primeros LPs —*OMD* (DinDisc, 1980), *Organisation* (DinDisc, 1980) y *Architecture and Morality* (DinDisc, 1981)—, necesitó ser vulgar para llegar al gran público.

Pero esa progresión espectacular de Depeche Mode pudo haberse truncado con la misteriosa marcha de Vince Clarke tras el primer álbum para formar primero Yazoo con Alison Moyet, y después, Erasure con Andy Bell, ambos cantantes poderosos y espectaculares, pero mucho menos ambiciosos artísticamente que Dave Gahan. «¿Por qué Vince Clarke dejó Depeche Mode? Nadie sabe en realidad la respuesta. El era el líder de Depeche, no solo porque escribiera la mayoría de las canciones, sino porque era el que les animaba, el que les empujó a firmar por un sello, a progresar, a dar conciertos. Cuando llegó el éxito se frustró, porque fue con un disco con el que no estaba del todo contento. No sabía ver un futuro en aquel contexto.» La divergencia entre ambas carreras

no significa que Clarke se equivocara, sino que escogió algo diferente, más liviano. «Vince se concentró en un material con base más tradicional. A la gente le gustó, pero Depeche empezaron a calar más hondo.» ¿El motivo? La solidez de Martin L. Gore como compositor, abordando temas espinosos y oscuros («Master and Servant»), hipnotizando al público sin caer en panfletos, aunque con cierta tendencia al mesianismo (que Dave Gahan siempre ha interpretado a la perfección) que quizá se haya hecho más patente en sus imitadores. «Cuanto mejores son las canciones, más futurista te permiten ser. New Order también venían de la sensibilidad post-punk, y aunque al principio no eran electrónicos, supieron cómo manejar sus instrumentos para conseguir una fuerza similar. Pet Shop Boys venían de otro lugar, eran más kitsch, más disco. Neil Tennant había sido un periodista musical, y sabía lo que se hacía: todos sus movimientos eran bastante calculados. Depeche surgió de una manera más espontánea, y New Order salían de su propio interior. No eran bandas cool que hacían manifiestos.» Se acepta el codazo de Daniel Miller a Pet Shop Boys por venir de quien viene, pero que conste que si hay en los ochenta alguna banda de pop eléctrico que pueda superar a Depeche Mode, esa es sin duda Pet Shop Boys.

Todo cierto: Neil Tennant era redactor de *Smash Hits* (¿adivinan quién entrevistó a Vince Clarke tras formar Yazoo?), pero nadie le regaló nada como parece sugerir Miller. Pese a llevar desde 1981 grabando maquetas regularmente, no fue hasta 1986 cuando la sublime «West End Girls» se convirtió en un éxito mundial que los catapultó a un estatus que, a diferencia de la gran mayoría de las bandas de pop tecnificado de los ochenta, han conseguido ir aumentando y manteniendo casi intacto. Su primer LP, *Please* (EMI, 1986), al que siguió inmediatamente *Disco* (EMI, 1986), un LP de remezclas, ya mostraban claramente sus cartas: hábiles melodías en las que encajaban letras inteligentes y poco acomodaticias (quizá demasiado irónicas para una banda tan masiva) sobre las relaciones personales y sociales, y una trabajada base muy conectada con los sonidos más expansivos de la música de baile —aunque trabajaron inicialmente con el productor Hi-Nrg afincado en Nueva York Bobby Orlando, el disco acabó

produciéndolo Stephen Hague, tras el éxito de su mezcla de «West End Girls»—. Aquello les confirió una aura de frivolidad bien explotada por sus detractores (la prensa más rockista, en general), pero que nunca se ajustó a la realidad: con el paso del tiempo, su posición se afianzó como una de las bandas de referencia en el pop contemporáneo, al combinar sus lanzamientos con una coherente puesta en escena que se sabía consecuente (siempre han apoyado la causa gay sin caer en exhibicionismos gratuitos) pero no dogmática ni arbitraria, y al aumentar y mejorar su oferta en *Actually* (EMI, 1987), *Introspective* (EMI, 1988) y, sobre todo, en *Behaviour* (EMI, 1990), un disco más maduro y reflexivo con el que se puso fin a una década que empezó revuelta y confusa y finalizó, simplemente, confusa.

Muchos se preguntarán si, para acabar coronando a una banda como Pet Shop Boys, que ha practicado un pop sensible e inteligente, valió la pena que el punk permitiera que el reggae se mezclara con el rock y que estos a su vez se mezclaran con la música de baile, el funk o el hip hop. La única respuesta posible es que sí, que el punk se hizo precisamente para esto.

5. Músculo centroeuropeo: de DAF a la Electronic Body Music

> Hacíamos cosas tan experimentales entonces... Es muy difícil de explicar. En Dusseldorf había la necesidad imperiosa de crear algo nuevo. Ni siquiera había un nombre para definir lo que hacíamos.
>
> Robert Görl (DAF), en la nota de prensa de la reedición de *Ein Produkt Der Deutsch-Amerikanischen Freundschaft* (2000)

En alguna ocasión se llegó a dudar de la heterosexualidad de Kraftwerk, o al menos de algunos de sus, con perdón, miembros. Wolfgang Flür sugería en los

pasajes más hardcore de su autobiografía *Kraftwerk: I Was A Robot* que Ralf & Florian se escabullían a veces con damas que acudían para pedir un autógrafo y acababan marchándose a la mañana siguiente. Flür también dejaba entrever que los robots al completo solían abandonarse a tales ejercicios, aunque portadas como las de *The Man-Machine* o *Trans-Europe Express*, con su porte de dandis amanerados y con doble capa de lápiz de labios, indicaran lo contrario. Con DAF, en cambio, no había dobles sentidos: la (otra) banda de Dusseldorf adoptó una imaginería gay de cuero y bíceps que encajó como un guante en su fórmula absolutamente rompedora, entre la música industrial y el pop. Pocas similitudes con Kraftwerk, pues, aparte de la ciudad, la maquinaria y su condición de pioneros.

DAF (las siglas corresponden a la expresión Deutsch-Amerikanischen Freundschaft, un eslogan de fraternidad entre Estados Unidos y Alemania acuñado como frase propagandística tras el fin de la Segunda Guerra Mundial) se formaron en 1977 como cuarteto confuso que mezclaba trompeta, bajo y maquinaria. Con la entrada de Gabi Delgado, sin embargo, adoptaron su sonido de marca: ritmos repetitivos y martilleantes cortesía de Robert Görl, una opción por el funk gracias al saxo de Chrislo Haas, secuencias rupestres y las letras punzantes y autoritarias —el riguroso alemán de su dicción es lo que tiene— de Gabi, siempre girando alrededor de los temas del sexo y el poder, aparentemente con un componente fascista que se desvanecía tras la portada de *look* soviético de *Die Kleinen und die Bossen* (Mute, 1980) y capas y capas de ironía como la expuesta en su demoledor single «Der Mussolini» («levántate / sacude tus caderas / da palmas / baila el Mussolini / baila el Adolf Hitler / mueve tu culo / baila el Jesucristo», decía la letra). Entre el rock’n’roll maquinal influenciado por Suicide y sus beats marciales, DAF dieron una fórmula pop única e irrepetible, punk y provocadora, más deudora del ideario decadente del cineasta Fassbinder que de Mary Shelley

Tras la marcha de Chrislo para formar Liaisons Dangereuses —una combinación siniestra entre iconografía malévola y recitados en francés y

español, amén de los ritmos intrincados de la escuela alemana: su emblemático maxi «Los Niños del Parque» (1981), de letras pero que muy esquizo («los niños en el parque son afortunados / van paseando y se dan la mano») y beats rotundos, representó otra fundamental y efímera colisión entre industrial, punk y pop—, DAF se quedaron del todo reducidos a dúo y dieron lo máximo de sí en *Alies Ist Gut* (Virgin, 1981), el álbum que incluía «Der Mussolini», aunque también otras bombas como «Mein Herz Macht Bum» o «Der Ráuber Und Der Prinz», todo justo antes de iniciar una pendiente, en descenso y sin remedio, que culminó con la disolución de la banda. «Tras tres álbumes nos dimos cuenta de que habíamos alcanzado nuestro límite —declaró Gabi Delgado en 1983—, así que la pregunta era: ¿continuamos y seguimos repitiendo lo mismo una y otra vez, o hacemos algo nuevo? DAF era una banda que no quería mirar nunca atrás.»

Por su parte, otro de los fundadores de la efímera primera formación de DAF, Kurt Dahlke (Pyroktor), se embarcó con Moritz Rr y Frank Fenstermacher en Der Plan, un grupo que definió un tipo de pop genuinamente alemán —basado en la new wave, fundamentado en la electrónica y con un componente humorístico sobresaliente— que está en la base de Ata Tak, el sello que en los primeros ochenta definió el synth-pop germano, completamente alejado de la siniestrez inglesa. En Ata Tak el pop se volvió absurdo —más infantil que surreal— y dio cancha a freaks como Andreas Dorau, un niño grande que en plena adolescencia llegó al *hit parade* alemán y parte del extranjero con «Fred Vom Júpiter», la historia de un extraterrestre entrañable que está en la base de mucho club-pop de los noventa y, por supuesto, en el alimento espiritual del que comieron los futuros fundadores del sello Bungalow. Una buena parte del synth-pop alemán predijo fenómenos posteriores, como el happy hardcore —sus devotos admiran los «románticos» maxis «Terra Titanic» y «Mayor Tom» de Peter Schilling; incluso han llegado a samplear y acelerar pasajes para catarsis de 200 bpms—, pero en su mayoría se alineaba también con fenómenos paralelos como el italodisco —el caso de Fancy («Bolero», «Slice Me Nice»)— o el más

canónico synth-pop mezclado con Hi-Nrg, como lo dejan claro Invisible Limits y su hit internacional «Golden Dreams».

DAF probaron que en la era del pop electrónico todo era posible, y ahí han quedado, en una posición de privilegio, sin antecedentes ni herederos, como una banda singular. Los últimos setenta y los primeros ochenta son ricos en esta clase de ejemplos y anomalías: en Suiza, Yello practicaron un synth-pop irónico flanqueado por industrial, eurodisco y experimentos bizarros —en una carrera extensa y plagada de grandes hits—, y en Bélgica un trío equivalente en el Benelux a lo que fueron Kraftwerk en Alemania y Yellow Magic Orchestra en Japón, Telex, vivió sus minutos de gloria con *Lookingfor Saint— Tropez* (1979), el álbum que incluía «Moscow Discow» y que aportó su pizca de influencia a la futura formación del techno de Detroit. Pero si por algo importa Bélgica fue por la formación, en 1981, de una banda seminal: Front 242.

En su álbum *No Comment* (1983), Front 242 acuñaron la etiqueta Electronic Body Music (EBM) para definir un estilo que no era más (ni menos) que el encuentro, en una fase avanzada de los ochenta, de la estética paramilitar, su actitud casi nihilista y sus sonidos violentos con el formato de canción del synth-pop y la atmósfera oscura de las bandas góticas. Front 242, ordenados en Bruselas alrededor de la figura de Daniel Bressanutti y completados con Patrick Codenys y Jean-Luc de Meyer, editaron en 1982 el álbum *Geography*, una estocada a los fundamentos del rock en clave cien por cien sintética, con ritmos de electro tosco, secuenciadores obtusos y voces guturales: o cómo canalizar la agresividad con una estética del todo futurista.

El sello Pias fue, en primera instancia, el articulador de gran parte de la escena EBM. Front 242 ficharon por el sello americano Wax Trax, pero en 1986 volvieron al entramado europeo al entregar *Official Versión* para Red Rhino, sello distribuido por Pias al igual que gran parte de la obra que se fraguó entre los años ochenta y cuatro y ochenta y siete, edad dorada de una EBM a la que no le llegó el declive hasta su deceleración en forma de new beat. En estos años, tanto desde Italia (Pankow), Yugoslavia (Borghesia, Laibach), Canadá (Skinny

Puppy, Front Line Assembly) y Bélgica (The Klinik, A Split Second, The Forcé Dimensión, Vomito Negro, The Neón Judgement), se impuso la consigna apocalíptica y el beat marcial, preparándole el terreno a Detroit pero también creando el caldo de cultivo para el advenimiento del hardcore techno. La EBM, sin embargo, no fue solo un fenómeno belga: muchas bandas eran de allí, la industria estaba en Bruselas, aunque la escena estaba en otras partes. En Inglaterra el ruido y los ritmos de baile cruzaron sus caminos en lo que se llamó *industrial dance,* otra etiqueta para la EBM que contó con Nitzer Ebb como gran nombre: ficharon por Mute y alcanzaron fama efímera gracias a maxis como «Murderous» o «Let Your Body Learn» (1987), una apisonadora que no fue reivindicada ni recuperada hasta que Ri-chie Hawtin, que la cita como influencia, la incluyó en su mix *Decks, EFX & 909.*

1987 es el año de apogeo máximo de la EBM. A partir de aquí inició su pendiente, la música industrial se acostumbró a las guitarras sampleadas (Mnistry, Young Gods) y el new beat belga tomó el relevo. Pero a la vez, y siguiendo la estela de los collages de 23 Skidoo, hubo quien descubrió el sampler y predijo futuros pasos de la música de baile. En San Francisco, Meat Beat Manifestó trabajaba breakbeats, hip hop y el puzzle de ruidos, y en Inglaterra Renegade Soundwave anticiparon elementos de breaks, dub y basslines acidas en clave pop justo en el corazón de la explosión rave para influenciar a The Chemical Brothers, Leftfield y la escena jungle. Fue el final de un ciclo y el comienzo de otro quizá más apasionante todavía.

6. Océano de sonido: el pop contaminado por el ambient

Tras la instauración del concepto «ambient» en 1978 con *Music for Airports* (Brian Eno), lo que empezó siendo una aproximación al sonido (con raíces en las obras de vanguardia *Imaginary Landscape n.° 1* y *4’33* de John Cage, en las que

el silencio moldeaba la música y el estado de ánimo, y no al revés), acabó transformándose en un estilo plenamente codificado. El ambient se impuso como música flotante y sedosa, más sensorial que narrativa, y en su primer estadio tras haberse desvinculado de la huella dejada por la serie de Obscure Records, su dependencia de la marca Eno aún era patente. Brian ayudó a David Byrne, apadrinó a Harold Budd y dio presencia masiva a nombres como Jon Hassell, Michael Brook y Daniel Lanois, nuevos impresionistas que, entre la formalidad de la música clásica, el éter de los sintetizadores y los retratos desérticos que podía dibujar una guitarra, ayudaron a que el mundo del pop y el rock (Lanois acabó desembocando con Eno en la renovación de U2 a partir de *Thejoshua Tree* y hasta el golpe de efecto de *Achtung Baby* en el noventa) se renovara emocionalmente.

Harold Budd llegó veterano a su primer reconocimiento unánime: cuando la edición de *The Pavillion of Dreams* en 1978 ya tenía sus cuarenta y dos años cumplidos, amén de un pasado como respetado miembro del círculo minimalista americano, aunque operaba desde el desierto de Mojave en California. *The Pearl*, su *bis a bis* con Eno, terminó por codificar un ambient, tal vez ya nuevo, que iba más allá de la música decorativa y envolvente de *Discreet Music:* con el sintetizador y el piano como herramientas, y el diseño de atmósferas y leves melodías, el ambient dejó de ser un fondo hermoso para anteponer el escuchar al envolver. Con fuertes conexiones con la vanguardia (Laurie Anderson, las cascadas de sonido de Steve Reich, la repetición de Terry Riley y Tony Conrad) y un punto anestesiante heredado de la planeación de los setenta, Budd estableció un parámetro culto para sonidos fáciles. Otro hombre de su generación, y a la vez próximo a Eno, Jon Hassell, inventó el concepto de Fourth World, una aproximación estética y cultural a la música que tomaba elementos del folklore del Tercer Mundo para integrarlos en un contexto acústico (él tocaba la trompeta, se hacía acompañar de músicos y rellenaba el conjunto con capas de sintetizadores y ecos) que fue un claro antecedente de la world music con pátina electrónica (de Baaba Maal a las interacciones entre el guitarrista Michael Brook

con el maestro del qwaali paquistaní Nusrat Fateh Ali Khan) y, sin que entrara en sus planes, del saqueo exótico que, con dudosos réditos artísticos, acometió la escena new age.

En una historia de la electrónica, la llamada «new age» —confuso saco en el que, sin ton ni son, muchos de sus defensores meten al minimalista Wim Mertens, onanistas del sinte como Joél Fajerman *(La aventura de las plantas)* o incluso al pobre Eno con la excusa de la «diferencia» con respecto al pop y al rock tradicional— no sería (y es) más que una nota al margen. En términos exactos, new age es música atmosférica (que no ambient) fundamentada en conceptos como armonía con el cosmos, filosofía oriental e hindú y una enfermiza obsesión con la astrologia. Es música espacial diseñada para la meditación y la búsqueda del karma (ejemplos: Constance Demby y sus sinfonías galácticas, Suzanne Ciani y sus equilibrios ñoños con piano y sintetizador; el grueso de sellos como Hearts of Space o Celestial Harmonies; el ambient desértico de Steve Roach), y la diferencia con el concepto de Hassell es manifiesta: lo que para este último es un ejercicio de musicología complejo y esforzado, para la new age es esteticismo hueco basado en un racismo a la inversa: se premia como puro lo que es exótico por un rechazo visceral e inexplicable del orden musical de Occidente.

La new age también es música electrónica que ni of ende ni molesta, porque únicamente busca la estética, algo que se ve a las claras en los overdubs célticos de Enya, artista que acabó tendiendo a un pop limpio diseñado para la escucha en hospitales. Su pulcritud técnica —en un tema como «Orinoco Flow» su propia voz estaba grabada y superpuesta hasta doscientas veces— no podía esconder una flagrante falta de actitud, de que aquel dispendio fuera realmente a alguna parte. Por eso, la obra de otras bandas de la época tocadas por el ambient se ha manifestado más crucial, por implicar una reflexión del sonido como renovación de los estilos más que como negación: al menos eso fue lo que hizo Vinni Reilly, artista de la guitarra y los teclados, maestro de los instrumentales vaporosos y cerebro de The Durutti Column.

En 1980 Ivo Watts-Russell fundó junto con su socio Peter Kent un sello, 4AD, que aunque fue referente de la fiebre post-punk, con un marchamo siniestro que tanto recordaba a los diseños de Factory como al espesor de Bauhaus, también ha pasado a la historia como exquisita casa de propuestas de pop etéreo. Ivo, ingeniero de sonido con gusto por el *reverb* y las tres dimensiones, acostumbraba a ponerse tras la pecera en las grabaciones de sus grupos para dar coherencia acústica a la familia 4AD, y hacia 1984 puso en marcha This Mortal Coil, un grupo abierto por el que pasaban artistas de la casa para, bajo su dirección y producción, grabar clásicos del pop en versiones oscuras: *It Will End in Tears,* el disco en el que se incluía la célebre versión de «Song to the Siren» (Tim Buckley), agrupaba el talento de dos bandas fundamentales de 4AD: Dead Can Dance y Cocteau Twins.

Dead Can Dance fue una atípica banda siniestra: Lisa Gerrard y Brendan Perry tomaban elementos célticos, medievales y árabes en una trama atmosférica, trágica y culta sustentada por ritmos tribales, electrónica planeadora y la voz, curativa y espiritual, de Gerrard, todo tan cargado de verdad y magnetismo que ha ejercido de influencia en bandas tan supuestamente alejadas de su sonido como Deep Dish o Autechre. Aunque tan decisivos para el devenir futuro fueron Cocteau Twins, entidad formada por Robin Guthrie y la sublime cantante Elizabeth Fraser que, junto al tercer pilar de la formación, Simón Raymonde, exploró nuevos horizontes para el pop en guitarras tratadas casi como ambientes anchurosos y cajas de ritmo perezosas, con la voz de Fraser elevándose como una diosa. No fue Cocteau Twins un grupo electrónico *(Heaven or Las Vegas,* en contraposición al fundamental *Garlands,* era un disco casi acústico al cien por cien), pero sí marino, metafisico: se les colocó la etiqueta de *oceanic rock* por dibujar espacios abiertos y sugestivos, los mismos que años después surcaron bandas de pop atípico como Talk Talk o grupos de rock que utilizaban la guitarra como un sintetizador, de Slowdive y el grueso de la corriente shoegazer a My Bloody Valentine, de las texturas de Seefeel al ambient-rock gélido de los islandeses Sigur Ros, pasando por las guitarras de

Bruce Licher en Savage Republic y Scenic. En otras palabras, otro punto de arranque para el post-rock de los noventa, otra posibilidad para ver en los ochenta un momento crucial en el desarrollo de la música popular más inquieta. Efectivamente, fueron lo más de lo más.

9

LA CASA DE JACK: RITMO Y DESEO. EL PRIMER IMPERIO DEL HOUSE (1985-1995)

LUIS LLES

Los nombres que suelen poner los anglosajones a los estilos son sorprendentes, cuando no surrealistas: roca (rock), espanto (funk) o casa (house) son solo algunos de ellos. Claro está que en el mundo latino tampoco se quedan mancos y abundan nombres comestibles como salsa o merengue, y sin ir más lejos, en España al techno más duro se le llama bakalao. Sin embargo, todos estos nombres tienen un porqué, un origen determinado. Se habla de la falta de «etnicidad» del house por ser un estilo desarraigado que podría haber surgido en cualquier lugar del mundo. Pero precisamente el house es uno de los pocos estilos que toma su nombre del lugar donde se creó, ya que procede de Warehouse, el club de Chicago donde se ha situado su origen, de la misma forma que disco procede de discothéque o que garage se debe a Paradise Garage.

Se han intentado dar muchas definiciones acerca de qué es house, desde la que lo hace a través de sonidos («My Definition of House Music», de DJ Hell) hasta la que Mark Bell (LFO) incluye en las notas de su primer álbum, *Frequendes:* «¿Qué es house? Technotronic, KLF o lo que vives. Para mí, house es Phuture, Pierre, Fingers, Adonis, etcétera, los Pioneros del Groove Hipnótico, Brian Eno, Tangerine Dream, Kraftwerk, Depeche Mode y The Yellow Magic Orchestra». Allí están sin duda las raíces del house, una música que Stuart Cosgrove, periodista del *NME,* definía como metamúsica en el sentido de que hace

referencia a otros sonidos, del pasado y del presente. Una música, en definitiva, a la que se le podrían aplicar las palabras del visionario Sun Ra: «No me interesa el futuro, me interesa el infinito, lo cual incluye el pasado, el presente y el futuro».

De forma realista (y simplista), el house se puede definir como música electrónica con un ritmo cuatro por cuatro, directamente orientada a la pista de baile. En una visión más idealista, podría decirse que house es «Can You Feel It» de Mr. Fingers, «French Kiss» de Lil' Louis y «No Way Back» de Adonis, tres verdaderos monumentos sonoros de finales del siglo XX. Pero quizá lo mejor sea hacerle caso a Frankie Rodríguez, productor del mítico sello DJ International y famoso *deejay* radiofónico de los primeros tiempos del estilo, quien, a la pregunta «¿qué es house?», respondió: «¿A quién diablos le importa? ¡Pon el disco y disfruta!».

l. Las raíces del house: fiebre de sábado, gay kids y la fascinación por los sonidos electrónicos de la vieja Europa

Aunque existe unanimidad a la hora de fijar el nacimiento del house en Chicago, lo cierto es que su origen real está en Nueva York, la primera ciudad del mundo en disfrutar de una auténtica escena de clubes. En 1960, en un antiguo garaje de la Gran Manzana, se abrió Le Club, el primer local neoyorquino que se surtía exclusivamente de discos y no de artistas en directo. Era la época del twist, y poco después le seguirían LInterdit, Shepheard's o Hippopotamus. Pero es a finales de los años sesenta cuando los negros, los hispanos y los gays entraron al trapo y convirtieron clubes como The Salvation o, sobre todo, Sanctuary —donde Francis Grasso mezclaba discos de soul y funk con ritmos africanos o incluso interludios vocales de discos de rock, como los alaridos de Robert Plant en «Whole Lotta Love» de Led Zeppelin— en templos de libertad y

desinhibición.

Pero en 1972 Sanctuary tuvo que cerrar por los abundantes escándalos que se montaban en los alrededores del club. La transición entre esta época (marcada por el soul y el rhythm'n'blues) y la eclosión de la disco music se produjo durante los primeros años setenta, con el Sonido Filadelfia y las impecables producciones de Gamble & HufFpara O'Jays o Harold Melvin & The Blue Notes. Fue justamente un tema clásico del Philly Sound, «Disco Inferno» (The Trammps), de 1974, uno de los elementos que contribuyeron al viraje definitivo hacia la música disco en los pequeños clubes gays de luces oscuras y sexualidad desatada. Por tanto, a su manera, un sonido rebelde y antiestablishment. *Disco sucks!* era uno de los lemas que exhibían los punks en sus chapas en aquella época. Pero, al fin y al cabo, los disco kids originarios tenían mucho más que ver con los punks de lo que se podría creer en un principio. Como señala Ulf Poschardt en su libro *DJ Culture,* «los seguidores de la música disco, al igual que los punks, ignoraban a Dios y al Estado, al trabajo, el hogar y la familia. Crearon un espacio en el que podían ser felices». Y libres en un universo artificial y hedonista.

El período de transición del disco al house estuvo marcado claramente por tres fenómenos, que tuvieron una influencia trascendental en el house de Chicago. En primer lugar, el sonido Hi-Nrg, que arrasó en las pistas gays y se pinchó abundantemente en el club The Saint. El segundo fue el advenimiento del rap y el electro, que al principio partían de bases eminentemente disco. Un tema como «No Way Back» (Adonis) es realmente significativo de la gran influencia que el electro ejerció sobre el house. Pero quizá el elemento más importante, el que preconizó la llegada del house de una forma más inmediata y directa, fue la música que editaron entre finales de los setenta y comienzos de los ochenta sellos como Prelude, Salsoul, West End o Easy Street. Una música que podría calificarse de post-disco, o también de prehouse, porque incluía elementos de ambos estilos, y que, por tanto, sirvió de eficaz puente entre los dos. Los discos de First Choice, Instant Funk, Sharon Redd, D-Train, Aurra, Jocelyn Brown,

Loleatta Holloway, Taana Gardner, Peech Boys (el grupo de Larry Levan y el cantante Bernard Fowler), Raw Silk o Hot Streak eran el material de referencia, junto a clasicos del soul, la disco music y el Philly Sound, o también temas de Talking Heads, Van Halen o The Clash, que sonaban en las intensas sesiones que el mítico DJ Larry Levan protagonizó en el Paradise Garage. Estos tres elementos referenciales, unidos a la influencia evidente del freestyle, el latin hip hop, la EBM y el synth-pop europeo, desencadenaron la llegada del house.

2. Chicago 1985: «My house is your house»

Un análisis de los datos expuestos hasta ahora lleva a considerar que el house es una evolución lógica de la música disco. Nile Rodgers, de Chic, llegó a decir incluso que no se trataba de una evolución de la música disco, sino que directamente era música disco. Y hay sesudas teorías que señalan que el house es a la disco music lo que el funk es al rhythm'n'blues y lo que el punk al rock'n'roll. Es decir, una radicalización de la música hacia su puro esqueleto rítmico y hacia una mayor velocidad. Pero existen muchos otros puntos de vista, y así, Larry Heard, uno de los grandes genios de toda esta historia, señala que «el house no era hijo de la música disco, pero sí un pariente cercano. Toda la música es música, y no tiene por qué haber barreras: rock, jazz, house, todo está relacionado entre sí, porque todo tiene la misma base, notas y acordes similares». Por su parte, Mel Cheren, dueño del sello West End y amigo personal de Larry Levan, afirma que «el house es la misma música que pinchaba Larry en el Paradise Garage, solo que realizada de forma pobre y sin medios». Y el gran Tony Humphries, un DJ que sirvió de puente entre los últimos años de la disco music y los primeros del house, declara que «el house es lo mismo que el viejo rhythm'n'blues, pero con un ritmo más marcado y rápido».

Así que hay opiniones para todos los gustos. Pero de lo que no cabe duda es

de que el primer eslabón de esta cadena fue Frankie Knuckles, un DJ neoyorquino que, tras realizar junto a su gran amigo Larry Levan el circuito de clubes de la Nueva York más golfa —Knuckles estuvo pinchando en The Gallery, Better Days y Continental Baths—, en 1977 fue invitado a unirse a la plantilla de un nuevo club de Chicago llamado Warehouse. El local, que atraía a un público predominantemente gay, tenía las ventanas pintadas de negro y la atmósfera que se creaba era oscura y casi clandestina. Nada más llegar a Chicago, Knuckles se dio cuenta de que a los *kids* (que era como se llamaban entre sí los homosexuales negros) les gustaba bailar ritmos más duros y rápidos de lo que era habitual en Nueva York. Al principio, el menú de sus sesiones, que solían durar más de ocho horas, se componía de material de Salsoul y Prelude, algo de Philly Sound y disco hits. Pero poco a poco fueron introduciéndose en sus sets el italodisco, los primeros éxitos electro y una gran cantidad de temas del synth-pop europeo. Tal como señala Félix Stallings, más conocido como Félix Da Housecat, uno de los grandes cerebros de la segunda hornada del Chicago house, «tanto a Ron Hardy como a Frankie Knuckles les encantaba pinchar esa música electrónica europea en el Music Box y el Warehouse. Así es como descubrí yo a Anne Clark, Yello, Nitzer Ebb o Depeche Mode».

Las tiendas de discos de importación de Chicago estaban muy bien surtidas de ese material que venía de Europa, y, como dice Ulf Poschardt, «por aquella época, en Chicago eran más conocidos Kraftwerk que Barry White». Pero lo que acabó por acelerar el nacimiento del house fue la introducción en sus sesiones, por parte de Frankie Knuckles, de las cajas de ritmos TR-808 y TR-909 de Roland para reforzar el ritmo del tema y conducir al público hasta el éxtasis y la catarsis. Eso fue lo que indujo a jóvenes de Chicago, en su mayoría del área depauperada del Southside, como Jesse Saunders, Jamie Principie, Adonis, Chip E o Marshall Jefferson, a hacer sus propios temas —ya no se llamaban canciones, sino *tracks*, temas, piezas, pistasen su propia casa. Temas que luego presentaban, en forma de casete, a Ron Hardy y a Frankie Knuckles para que los pusieran en sus sesiones. Un revolucionario sistema de creación con el que era

posible conocer de inmediato el impacto de un tema musical sobre el público al que iba dirigido. Tal como confirma Larry Heard, «el Warehouse tuvo una gran influencia, fue el laboratorio donde la gente podía escuchar la nueva música. Y el siguiente paso fue el decisivo, ya que hubo una serie de chavales que comenzaron a experimentar con esa música en sus dormitorios». Este proceso creativo, desde la habitación de casa, es señalado por algunos investigadores como el que dio origen realmente al nombre del estilo («house», es decir, casa), mientras que otros señalan que se deriva de Warehouse, el local del que partió. El propio Frankie Knuckles comenta que «un día, conduciendo por el Southside de Chicago, vi en la puerta de un club un letrero en el que se podía leer "pinchamos house music". Entré, y les pregunté: ¿qué significa eso?, y me contestaron que era la música que se ponía en el Warehouse. De ahí viene la palabra». Por aquel entonces, los únicos rivales serios que tenía Knuckles eran Ron Hardy, que pinchaba también en el Warehouse, Jesse Saunders y Farley Jackmaster Funk, que lo hacían en el Playground, y Lil' Louis, que, siendo todavía un adolescente, había empezado a poner música en el club The Future.

En 1983, cuando los dueños del Warehouse subieron al doble el precio de la entrada al club, Frankie Knuckles decidió abandonarlo y asentarse en su propio club, Power Plant, mientras que Ron Hardy volvía a rivalizar con él desde su cabina del Music Box, un club gay situado en medio de un párking. Curiosamente, el Warehouse continúa siendo una oscura leyenda, ya que muchos de los grandes creadores del house nunca llegaron a entrar en ese local de tres plantas cercano a la Torre Sears, a menudo porque todavía no tenían la edad para poder hacerlo (Félix Da Housecat, Spanky de Phuture 303), pero también por otro tipo de razones. Larry Heard, por ejemplo, explica que se perdió los días del Warehouse «porque cuando empezó a funcionar, aún estaba tocando con grupos en directo, así que no sé qué se vivió allí exactamente. Pero sí que estuve en el Music Box, la energía era increíble, enorme, y el público era muy joven, mas que en el Power Plant, donde la edad era mayor. Además, la influencia del Music Box sobre el movimiento house fue decisiva, en el sentido de que Ron Hardy

inspiró a la gente para manejar las máquinas de la misma manera que él controlaba su mezclador y sus aparatos. Yo venía de la música en vivo, de tocar la batería y los teclados en grupos de jazz fusión y rhythm'n'blues, pero sin duda fue la experiencia del Music Box la que me llevó a empezar a hacer mi propia música. Como a tantos otros».

Efectivamente, Spanky (de Phuture 303, los creadores del acid house) era uno de ellos, y cuenta que era «un gran fan de Ron Hardy, iba cada fin de semana al Music Box, y allí es donde descubrí toda la música que me inspiró. Si había un club que se podía calificar de underground, era ese. Todo era muy clandestino, casi pecaminoso. Así que, para mí, que soy cristiano, te puedes imaginar lo excitante que resultaba, tenía un morbo especial». Por su parte, Félix Da Housecat habla de la orientación sexual en los primeros clubes del género. «El house fue algo muy grande en Chicago, con todas aquellas magníficas fiestas en los clubes. Había mucha gente que pensaba que si ibas a esas fiestas tenías que ser gay Pero yo soy heterosexual, y muchas personas que iban también lo eran, acudían atraídos por la música y la diversión.» En cualquier caso, está claro que, al menos en sus inicios, al igual que la música disco, el house surgió en los ambientes gay, donde un ritmo palpitante y turbador servía de cauce a textos que hablaban de sudor, cuerpos en acción, frenesí, baile y deseo. También se vislumbraba esa misma intención en la necesidad de pertenecer a una comunidad, basada en el amor y la unidad, un concepto también muy habitual entre el colectivo gay.

Pero más tarde, al igual que ocurrió con la disco music, el house se ha popularizado a nivel masivo, y esa «comunidad» se ha ampliado enormemente, mucho más allá de cualquier límite en cuanto a orientación sexual. En cualquier caso, clubes como Warehouse primero, o Music Box y Power Plant después, así como Playground, Sheeba o CODs, dibujaron una geografía sonora que contribuyó de forma inexorable a cambiar el rumbo de la música de baile a mediados de los años ochenta. Y aquellos que todavía eran muy jóvenes para poder entrar en todos esos míticos locales de la ciudad tuvieron la oportunidad

de seguir el fenómeno a través de la radio. Porque en el 102.7 de la FM, desde la emisora WBMX, Farley Jackmaster Funk (de verdadero nombre Farley Keith) hacía llegar a todos los ciudadanos de Chicago el emergente y revolucionario sonido house junto a los miembros del colectivo Hot Mix 5, creado en 1981 y compuesto también por Mickey Oliver, Ralphi Rosario, Mario Díaz y Scott Seáis (estos dos últimos fueron sustituidos más tarde por Kenny «Jammin» Jason y Julián «Jumpin» Pérez). Otra leyenda de Chicago, Mike «Hitman» Wilson, solía decir que «fue Farley Jackmaster Funk quien inició todo el fenómeno del house, porque mientras Frankie Knuckles pinchaba para 600 seguidores, él llegaba a 150.000 oyentes». Y el propio Félix Da Housecat lo rubrica al señalar que «Farley era uno de los grandes ídolos en Chicago, porque la mayoría de aquellos a los que nos gustaba el house no podíamos entrar en los clubes. Así que escuchábamos al bueno de Farley en la radio. Frankie Knuckles y Ron Hardy también eran nuestros ídolos, pero te tenían que dejar entrar en los clubes para poder verlos».

Como suele suceder a la hora de datar el nacimiento de cualquier estilo musical, existen diferentes versiones sobre el asunto en el caso del house. Pero probablemente la más creíble sea la que sugiere que, aunque en 1984 ya había varios productores experimentando con el sonido (Larry Heard, Steve «Silk» Hurley y Frankie Knuckles, entre ellos), no fue hasta 1985 que se editó el auténtico primer maxi del house, «On & On 117» de Jesse Saunders, un DJ del club Playground que se limitó a fusilar secciones de temas de Donna Summer y Lipps Inc y las juntó a golpe de 808. Ese mismo año se editaron también «Waiting on My Ángel», de Jamie Principie (a quien se ha llamado el Prince del house), «Music Is the Key» de J. M. Silk (la respuesta del dúo formado por el productor y DJ Steve «Silk» Hurley y el cantante Keith Nunally al «Music Is the Answer» de Colonel Abrams, verdadero ejemplo de proto-house), «Like This» de Chip E, «7 Ways to Jack» de Hercules (proyecto que unía a dos grandes genios, Marshall JefFerson y Lil' Louis) o «Funk You Up» de Jesse Saunders. Algunos de ellos alcanzaron el *top ten* de la lista dance de Estados Unidos y se

convirtieron en grandes éxitos en Chicago, algo impensable más tarde, ya que Estados Unidos siempre ha infravalorado la música house. Una actitud que, en opinión de Frankie Knuckles, reconocido gay, se debe a que «mi país siempre ha despreciado todo aquello que procede de la cultura gay, y si encima es negra, todavía peor». Como ya es sabido, donde sí ha tenido una extraordinaria repercusión ha sido en Europa, donde se ha creado toda una subcultura alrededor del house, tan importante en la actualidad como la del rock o el pop.

Resulta muy difícil tener que definir con palabras o frases algo tan abstracto como es la música, un sonido o un estilo concreto. ¿Cómo describir el rock'n'roll a un neófito? ¿O el jazz? Lo mismo sucede con el house. ¿Cómo definir la excitación producida por esos primeros temas de 1985? Es complicado, pero allá va: rotunda línea de bajo —más basada en la síncopa del funk y el electro que en la disco music—, un aluvión de percusiones sintéticas, ocasionales notas de piano (a la manera latina), voces que van de los recitados masculinos *úfeeling* de las divas soul, y un ritmo repetitivo y machacón, que posee toda la energía de las emociones más primarias. En definitiva, excitante, narcótico, turbador y palpitante. Una sensación novedosa que no tardó en provocar el nacimiento de nuevos sellos independientes dispuestos a sacar provecho del fenómeno.

Pero el pastel se lo repartieron prácticamente entre dos, Trax y DJ Internacional. El primero fue creado en 1985 por el DJ y productor Jesse Saunders con su colega Vince Lawrence y el empresario Larry Sherman, que fue quien realmente se quedó con el negocio. Por su parte, DJ International fue creado por Rocky Jones, productor, DJ y lince de los negocios, que, al igual que Larry Sherman, acabó sepultado por su propia codicia. En 1986 Rocky Jones tenía en su escudería a cerca de setenta artistas. En 1990 prácticamente no existía ya el sello. En gran medida, fueron la avaricia, la falta de escrúpulos y la poca visión de Sherman y Jones los factores que ocasionaron el declive de la primera generación del house de Chicago, que a comienzos de los noventa había sido prácticamente borrada del mapa. El impago de royalties fue norma común en la

escena. Como señala Spanky, de Phuture, «suena duro decirlo, pero cuando alguien en Europa nos dice que somos sus ídolos, experimentamos sentimientos encontrados. Porque ahora, en el año 2001, por primera vez en nuestra vida nos están pagando por nuestro trabajo. Por "Acid Trax" no vimos nunca ni un céntimo, y cuando veo una nueva reedición, todavía me pongo más furioso». Un amargado Chip E llegó a decir, enfurecido contra Rocky Jones, «antes muerto que volver a grabar algo con él. Me quitó todas las ganas de seguir en la música». Por lo que se refiere a Larry Heard, deja caer que Trax se llevaba la palma de la explotación: «No todos mis discos salieron en Trax en aquella época, los primeros aparecieron en Alleviated y otros en DJ International. Con Trax en realidad no hubo conflicto con los músicos, únicamente sucedió que no pagaban los royalties. No nos pagaron y punto. Eso, a la larga, a quien más le afectó fue al sello, porque perdieron a todos sus artistas, que se fueron a otros sellos. Ahora Trax solo puede vender material viejo, no le queda más remedio. Al final solo han conseguido perder dinero. Además, el vinilo que utilizaban en Trax era vinilo reciclado, y la calidad del sonido era bastante mala. Pero, a pesar de todo, la música buena siempre suena fresca para la gente que tiene ganas de escuchar. Ahora los artistas se preocupan demasiado por el *pressing*, la funda o el diseño de la galleta. ¡Tonterías! La música sigue siendo lo más importante». Y en eso, desde luego, Larry Heard, alias Mr. Fingers, el más completo y elegante de todos los artistas del house, lleva toda la razón.

Porque, efectivamente, lo que cuenta es la deslumbrante colección de joyas que legó el house clásico, el de la vieja escuela, el de los años 1986 y 1987. Perlas como «Baby Wants to Ride» y «Your Love» del ambiguo Jamie Principie junto al padrino Frankie Knuckles, «Love Can't Turn Around» de Farley Jackmaster Funk (inspirada en «I Can't Turn Around» de Isaac Hayes y, al parecer, robada a Steve «Silk» Hurley), «Move Your Body» de Marshall Jefferson, el fantasmal «No Way Back» de Adonis, el minimalista «Jack Your Body» de Steve «Silk» Hurley (que llegó al número uno en Gran Bretaña), «It's Allright» de Sterling Void, «The Jungle» de Jungle Wonz, «House Nation» de

House Master Boyz, «French Kiss» y «Blackout» del heterodoxo y genial Lil' Louis y, por supuesto, toda la retahila de maravillas firmadas por Larry Heard como Mr. Fingers o Fingers Inc: «Washing Machine», «Mystery of Love», el magistral «Can You Feel It», y, en general, todo el álbum *Another Side* de Fingers Inc, el proyecto que compartió con los cantantes Robert Owens y Ron Wilson. Todo este material conforma uno de los tesoros más refulgentes de la historia de la música de baile. House todavía sin etiquetas ni apellidos, y, por supuesto, sin fecha de caducidad.

Durante algo más de dos años, el house fue el sonido de Chicago, la banda sonora de muchas noches blancas y salvajes, el ritmo que bailaron frenéticamente los adictos al *jack.* ¿Qué es *el jack?* Aparte de una palabra que se repite en muchos de los títulos de los temas de aquella época, es lo más parecido al duende flamenco o al groove de la música negra. Es decir, una emoción que se lleva dentro, una sensación que induce a bailar al escuchar house. Casi un estado mental. Y al mismo tiempo, es el nombre que recibió el baile asociado al estilo. « *The house that Jack built*», dice una canción. «La casa que jack construyó.» *Y jack* es también la palabra que más se repite (junto con house) en la más emocionante y estremecedora versión del tema «Can You Feel It» de Mr. Fingers, la que dice:

> Al principio estaba *jack, y jack* tenía ritmo, y de este ritmo nació el ritmo de todos los ritmos, y en un día de inspiración, mientras pinchaba discos, *jack* declaró: «Dejemos que se haga el house», y el house nació. Yo soy, como ves, el Creador, y esta es mi casa, y en mi casa solo hay música house. Pero no soy egoísta porque una vez que has estado en ella se convierte en nuestra casa y en nuestra música house, y como ves, nadie es dueño de ella porque la música house es un lenguaje universal, hablado y entendido por todos, el house es un sentimiento, y quien no se sumerja en lo más profundo de nuestra casa, no lo puede entender, el house es un deseo incontrolable de «jackear» tu cuerpo... *jack* es quien te enseña a moverte, aunque seas blanco o negro o judío, no existen diferencias en nuestra casa.

Aquí está contenida toda la filosofía inmaterial del *jack*, todo ese espíritu comunitario del house. Una suerte de religiosidad pagana que habla de redención y liberación. Y, al igual que la mayoría de las producciones de Larry Heard

(sobre todo, el álbum *On Top of the World* de The It, su proyecto junto al poeta callejero Harri Dennis, una suerte de Gil Scott-Heron del house que después se hizo adicto a la heroína), deja un poso de misticismo, idealista y comprometido, que conecta perfectamente con la ética de Marvin Gaye, Curtís Mayfield o el propio Gil Scott-Heron. Sin embargo, en la actualidad Larry Heard parece más bien escéptico con respecto a toda esa aura espiritual, al decir que «no estoy seguro de si existe el espíritu de la house music... todo el mundo habla de él, pero yo prefiero callarme. Prefiero hacer música. Si analizas mucho, acabas perdiendo la excitación de la música, la diversión. Es importante pensar, pero te puedes llegar a aburrir. Deja que la gente haga música y disfrute. Eso es house. Y, por supuesto, bailar». Al fin y al cabo, si algo define al house es precisamente su estrecha conexión con el hedonismo puro y duro.

Farley Jackmaster Funk solía decir que los housemasters de la primera generación nunca llegaron a pensar que su música tendría una trascendencia tan enorme, que en realidad todo había empezado como una competición muy localista entre distintos DJs que, casi sin querer, acabaron convirtiéndose en productores. Sin embargo, la semilla del house se extendió como un reguero de pólvora por todo el mundo. En primer lugar, prendió en los mismos Estados Unidos, donde surgieron nuevos adictos en ciudades como Washington (Raze y su resplandeciente himno «Break 4 Love») o Nueva York, adonde se puede decir que el house regresó (puesto que de allí había salido) a través de las producciones de gente como Frankie Bones, Tommy Musto o el famoso Todd Terry, que surtió las pistas de aquel entonces con hits imborrables como «In the Name of Love», «A Day in the Life» o el esencial «Can You Party?». Todo esto sucedía poco antes de que la Gran Manzana se convirtiera en la nueva capital del house gracias al advenimiento del garage y el sonido underground, en la transición de los ochenta a los noventa.

En cualquier caso, fue en Europa, y particularmente en Gran Bretaña, donde el house floreció con mayor ímpetu. Adonis, uno de los primeros housemasters en retirarse de la circulación, recuerda que en 1986 tuvo lugar una gira por el Reino

Unido que incluía a Marshalljefferson, Larry Heard, Robert Owens y el propio Adonis. «¡Fue una pasada! —contaba—. Era como cuando The Beatles llegaron por primera vez a América. Tan pronto como tomábamos el escenario, la gente se volvía loca, ¡estaban entusiasmados!» DJs como Paul Oakenfold, Danny Rampling o Mike Pickering hicieron rápidamente suyo el estilo, y comenzaron a surgir proyectos como Krush, T-Cut F o los sensacionales Bang The Party. Y, por supuesto, la influencia del house alcanzó a muchos artistas de la escena pop, de Madonna a Happy Mondays, pasando por New Order o Pet Shop Boys, con lo que se echó definitivamente por tierra la opinión de todos los agoreros que levantaron el acta de defunción del estilo nada más producirse su estallido en Chicago. El house, y sobre todo el de los primeros años, sigue vivo y bien, aunque la mayoría de sus creadores originales hayan pasado lamentablemente al limbo del olvido. A excepción de Larry Heard, que, de una forma silenciosa, sigue construyendo pequeñas maravillas de ritmo y sofisticación, el resto de los pioneros de Chicago, o bien se han retirado (Adonis, Chip E), o bien subsisten a base de recuerdos y de explotar la nostalgia —Marshall JefFerson, Lil' Louis, Farleyjackmaster Funk—. La casa que Jack construyó se mantiene en pie a duras penas. Pero su fulgor es inoxidable y su legado, indestructible.

3. Acid house: ¡divina lisergia!

En el cine de terror se suele recurrir como base argumental a las denominadas leyendas urbanas. Pues bien, si hay una leyenda especialmente extendida y mítica (y a menudo controvertida) dentro de la escena house, es la que hace referencia al nacimiento del acid house, una derivación del ritmo de Chicago hacia las frecuencias más hipnóticas y lisérgicas. En 1985 casi todos los chavales de la ciudad estaban deseando cumplir la mayoría de edad para poder entrar en el Music Box y escuchar esa música tan excitante que comenzaba a pincharse en el

club. Spanky (de verdadero nombre Earl Smith) era uno de ellos. Logró colarse, y más tarde llevó también a su amigo Nathaniel Jones, que después adoptó el nombre de guerra de DJ Pierre.

> Junto a DJ Pierre, Herb Jackson y otro tío, Alex [cuenta Spanky], decidimos meternos de lleno en el asunto, y crear temas que los pudiera poner Ron Hardy en el Music Box. Un día estuvimos en casa de un amigo de Pierre que tenía un aparato TB-303 y comenzó a hablarnos de tecnología MIDI y de otras cosas de las que no teníamos ni la más remota idea. Nos hizo una pequeña demostración, y nos quedamos colgados con esas líneas de bajo y esos ritmos. Al día siguiente recorrimos todo Chicago en busca de una 303. La encontramos, la compramos y empezamos a experimentar con todas sus posibilidades. Hasta que por fin, apretando botones, dimos con un sonido retorcido y extraño. «Esto me gusta, tío», dije yo. Y Herb respondió: «Estoy seguro de que Ron Hardy lo pincharía». Así que lo llevamos al Music Box, y Ron lo empezó a poner todos los fines de semana. A él le encantaba, y, de hecho, la gente lo llamaba el «Ron Hardy track», porque todavía no tenía título y aún no había salido a la venta como «Acid Trax». Era genial, porque cada vez que sonaba, la gente se volvía loca.

Todo esto sucedía en 1986 y esta es la versión of icial de la historia. Una historia que tiene bastante que ver con la del patito feo, ya que el TB-303 era un procesador de bajos de la marca Roland que se había lanzado al mercado en 1983 para acompañar a la caja de ritmos TR-606 y había resultado ser un sonoro fracaso, ya que su sonido distaba mucho del de un bajo real, que era lo que al fin y al cabo se pretendía. Pero, retorciendo botones y distorsionando las líneas de bajo, Spanky, DJ Pierre y compañía habían logrado dar con un sonido burbujeante, crujiente y acidorro («sonaba como si se hubiera derramado ácido sobre el aparato», contarían después), cuyo descubrimiento iba a ser trascendental en el desarrollo posterior del house. El patito feo se había convertido en un flamante cisne. Una vez más, la historia se construyó a partir de pequeños errores y fracasos. DJ Pierre incluso comentaba que «al principio, cuando escuchamos ese extraño sonido ácido, nos quedamos tan sorprendidos que creímos que era una mierda que teníamos que borrar antes de programar el aparato».

También hay quien señala que fue Marshalljefferson quien dio en realidad con

el bizarro sonido, o que al menos tuvo bastante que ver con el asunto. Pero Spanky minimiza su aportación, señalando que «él simplemente escuchó el tema en el Music Box, preguntó quién lo había hecho, y como trabajaba en Trax Records, hizo que se editara el disco. Su labor fue solamente de productor ejecutivo. Nada más». En cualquier caso, está claro que aproximadamente un año antes de que se publicara «Acid Trax» ya se habían editado otros temas, como «Washing Machine» de Mr. Fingers y «The Poke» de Adonis, que se anticipaban al acid house con un sonido muy similar.

Lógicamente, dado el efecto narcótico e hipnótico de esta nueva música y dado que se le bautizó con el nombre de acid house (aunque en los primeros meses también se habló, curiosamente, de trance-dance para definirla), no tardaron en surgir los rumores de que el LSD y otras drogas corrían de mano en mano tanto entre los productores como entre los seguidores del nuevo sonido. «Nada de eso —comenta DJ Pierre—, le pusimos el título de acid trax, y de allí surgió el término acid house, por lo del acid rock. Nunca me han interesado las drogas y nunca las he tomado. Aquel rumor que corría acerca de que en los lavabos del Music Box habían echado tabletas de ácido en el agua era completamente absurdo.» Al parecer, es cierto que la mayoría de los *acid masters* de Chicago nunca llegaron a probar el LSD y otras sustancias psicotrópicas, pero, para compensar, en Gran Bretaña el éxtasis y las drogas de diseño corrieron a raudales durante el Verano del Amor que se vivió a la llegada del acid house a las islas británicas. De cualquier forma, aunque solo sea a nivel conceptual, está claro que existe una fina línea que une a Merry Pranksters, los *acid tests* y el rock ácido californiano de la era hippie (de hecho, muchos hippies se convertirían en zippies de la nueva cibercultura) con las espirales lisérgicas de sonidos sintéticos que creaban los productores del acid house.

En realidad, el estilo en Chicago tan solo duró un año, 1987, porque a partir de 1988 el efecto del acid house se trasladó, como una explosión, al Reino Unido y a Europa. Sin embargo, en unos pocos meses se crearon en Chicago todos los grandes himnos del género. El primero fue, claro está, «Acid Trax» de Phuture

(el nombre que eligieron DJ Pierre, Herb Jackson y Spanky para su aventura acida), que se editó a través del sello Trax. Phuture, que unos años más tarde ampliaron su nombre a Phuture 303 como homenaje al aparato de Roland con el que forjaron su leyenda, publicaron también otro maxi decisivo, «We Are Phuture», que incluía también los temas «Slam» y «Spank Spank». Por su parte, DJ Pierre, junto a un jovencísiino Félix Da Housecat, publicó el tema «Fantasy Girl» con el nombre de Pierre's Fantasy Club. Y otras joyas del catálogo acid fueron «Land of Confusión» de Armando (todo un mito del acid house, fallecido en 1996), «Acid Over» de Tyree, «Where's Your Child?» y el magistral «Give It to Me», ambos de Bam Bam; «Acid Attack» de Mr. Fingers, «This Is Acid» de Maurice Joshua y tantos otros himnos creados por productores que, en su gran mayoría, pasaron a engrosar las listas de «desaparecidos» en medio del vertiginoso marasmo de etiquetas y géneros de la galaxia dance.

Es realmente trágico que figuras capitales del acid house como Lidell Townsell, Mike Dunn (sobre todo con su proyecto MDIII, especialista en el raro subgénero del acid house vocal), Mr. Lee, Jack Frost, Maurice Joshua, Nébula, K. Alexi Shelby o, sobre todo, el genial Bam Bam (de verdadero nombre Chris Westbrook) ni siquiera figuren en las enciclopedias más completas editadas sobre la dance music. De esta forma, como es fácil imaginar, existen muy pocos datos sobre sus biografías y aventuras. Todos ellos constituyen, sin embargo, el núcleo central del sonido más loco y marciano de la historia del house. Un sonido que infectó a todos los creadores de la época (el gran Joe Smooth, autor del inmortal «Promised Land», llegó a hacer una versión del «Purple Haze» de Jimi Hendrix que era pura lisergia house) e incluso a los artistas de pop, que querían contar en su curriculum con una remezcla acid. Al igual que en el caso del house *(The House Sound Ofjack Trax, Jackmaster),* dado que para un fan era difícil hacerse con muchos de los maxis que se editaban (eran el vehículo esencial del house, sobre todo en sus primeros tiempos cuando casi ningún artista editaba álbumes completos), la mejor forma de acceder al universo rítmico del acid era agenciarse series recopilatorias como *Acid Trax, Acido*

Amigo o *Acieed Inferno.*

La muerte de Armando el 17 de diciembre de 1996, a causa de una leucemia, supuso un duro golpe para la comunidad house, justo en el momento en que se cumplía el décimo aniversario del acid, que estaba experimentando un nuevo e inesperado auge. Armando había creado algunos temas esenciales del género y había dado cauce a otros *tracks* emblemáticos como «Circus Bells» de Robert Armani o «Altered States» de Ron Trent, publicados a través de sus propios sellos discográficos Muzique y Warehouse. «Fue uno de mis mejores amigos —comenta Félix Da Housecat— y me ayudó mucho cuando monté el sello Radikal Fear, en el que yo quería contar con todas las leyendas del house: Mike Dunn, Armando, Marshall JefFerson, etcétera. Y Armando, sin duda, era mi favorito, una excelente persona y un creador genial.» Eso sí, si se pregunta por él en Chicago (nació en el Southside de la Windy City, como casi todos los housemasters), es casi seguro que nadie le conozca. Y es que, al igual que sucedió con el house y que más tarde sucedería con el techno, el acid house solo se hizo verdaderamente popular cuando llegó a Europa. El verano de 1988 es conocido en Gran Bretaña como «el Verano del Amor». Por no se sabe bien qué extraña conjunción astral, aquel estío los *hooligans* predicaban «paz y amor», vestían bandanas y camisetas con el logo del smiley, y bailaban atiborrados de éxtasis al ritmo hipnótico que marcaba el acid. Pocas veces la música de baile ha estado tan cerca de la gente de la calle y de un público mayoritario, a excepción del Love Parade berlinés. El acid house también infectó a la escena del new beat belga para dar origen a la variedad acid new beat (Lords of Acid, 101), esparció su influencia en muchos otros subgéneros (trance, cyberdelia, progressive house) e incluso dio pie a la invención de nuevos híbridos como el skacid de Longsy D o el afro-acid de Moody Boyz.

En cualquier caso, lo más importante es que la huella del acid house ha seguido presente a lo largo de los años noventa e incluso ahora, a través de la reivindicación del TB-303 que han hecho tanto Hardfloor como Félix Da Housecat, Robert Armani, Cajmere, Damon Wild, los Acid Junkies del holandés

Stefan Robbers, Ege Bam Yasi, Josh Wink (su «Higher State of Consciousness» está a la altura de cualquiera de los acid hits clásicos), The Chemical Brothers, Norman Cook, Woody McBride, Plastikman, Mike Dearborn o Steve Stoll, entre otros muchos. Está claro que smiley no se cansa de sonreír.

4. Garage: desde lo más profundo del alma

Siempre se ha dicho que el sonido garage es, de toda la galaxia house, el más cercano al auténtico espíritu de la disco music. Y no es de extrañar cuando se tiene en cuenta que su propio nombre procede del Paradise Garage, el club neoyorquino que se convirtió en el ultimo bastión de la era disco, heredero de una tradición legendaria de DJs neoyorquinos entre los que se encuentran Francis Grasso, David Mancuso, Nicky Siano, Shep Pettibone, Francois Kevorkian, Bruce Forrest o Terry Noel.

Mientras The Saint apostaba por el sonido robótico y frío del Hi-Nrg, en Paradise Garage imperaba el cálido sentimiento soul de las grandes voces negras. Mi entras en el Studio 54 todo era glamour y pose, en el Paradise Garage reinaba la autenticidad, la música y el baile. En cualquier caso, el impacto que tuvo este club sobre DJs como Danny Tenaglia, Francois Kevorkian, Joe Claussell o David Morales fue tremendo. El Paradise Garage cerró sus puertas el 25 de septiembre de 1987, con Gwen Guthrie como estrella invitada. Curiosamente, la semana anterior habían actuado 2 Puerto Ricans, A Blackman & A Doniinican, estrellas del latin house. Y es que, en su última época, en el Paradise Garage habían convivido ese sonido postdisco lleno de soul que fue su seña de identidad (el auténtico sonido garage, según Mel Cheren) con los nuevos ritmos house llegados de Chicago. Tras un sprint final entregado a los excesos y a las drogas, el 8 de noviembre de 1992 falleció Larry Levan de una endocarditis relacionada con su alborotado consumo de drogas. Un año antes, en Chicago,

había fallecido Ron Hardy el otro gran referente de la prehistoria house.

Parecía el final de una era, y sin embargo marcaba el inicio de una nueva en la que precisamente la música que había sonado en el Paradise Garage sirvió de inspiración a multitud de artistas y disc-jockeys. El deep house, denominado garage en el área de Nueva York, significó a partir de 1987 un retorno a las raíces del soul y la disco music más emocional. Cuatro fueron sus capitales geográficas: Chicago, Nueva York, Nueva Jersey y Baltimore. En Chicago, el house, en su vertiginoso ir y venir de tendencias, adoptaba su forma más deep en los temas de Joe Smooth (su «Promised Land» es sin duda la gran joya del deep house de todos los tiempos), la diva latina Liz Torres, el gran Robert Owens (su álbum *Rhythms in Me* es, probablemente, la obra maestra del género), Lil' Louis, las producciones de Marshall Jefferson para Richard Rogers, Kym Mazelle y los excelsos Ten City (con el célebre falsete de Byron Stingily), o los diferentes proyectos del genial Larry Heard, cuya música siempre tuvo ese componente de profundidad y espiritualidad, sobre todo en el álbum de su proyecto The It, cargado de conciencia social. «La música —señala Heard— tiene que tener mensaje, ya que afecta al intelecto. Mi música era reflejo de un sentimiento global, concienciado. No es lo mismo vivir en Chicago que hacerlo en Etiopía... debes ser consciente siempre de lo que pasa en el mundo y de a quién te diriges.»

En Nueva York el cierre del Paradise Garage inmovilizó durante un tiempo la escena, al mismo tiempo que se preparaba para la nueva explosión del underground house, con el club Sound Factory convertido en el nuevo epicentro de la Gran Manzana. Pero la fiebre garage (o soul, como preferían llamarlo los miembros de Blaze, no en vano grabaron su magnífico primer álbum, *25 Years Later,* para Motown) se trasladó a la vecina Nueva Jersey. Allí brillaron con luz propia dos clubes: Hardcore, donde ejercía de residente Hippie Tórrales (el creador del sinuoso himno «You're Gonna Miss Me» de Turntable Orchestra), y, sobre todo, Zanzíbar, situado en Newark, que tenía como DJ a Larry Patterson y a otro mito del house, Tony Humphries, quien, procedente de Brooklyn, dejó su

trabajo en el *Daily News* para convertirse en figura referencia! de la escena garage, que, al amparo de sellos como Movin', Quark o Big Beat, se enriqueció con temas del calibre de «I Thank You» de Adeva, «Reachin'» de Phase II, «One Man» de Chanelle, «Can't Win For Losin'» de Blaze y tantos otros de Jo manda, Park Ave, Michael Watford o Arnold Jarvis.

En Nueva Jersey, Marshalljeflferson produjo también discos de puro garage para Ce Ce Rogers o The Truth, cuyo sublime «Open Your Eyes» pasará a la historia como el tema más místico del house. O como dijo Craig Kallman, del sello Big Beat, «sonaba como Dios hablándole a los hombres». Finalmente, en Baltimore, Basement Boys se convirtieron en uno de los equipos de producción más brillantes del deep house, con sus trabajos para las divas Crystal Waters y Ultra Naté y para el dúo Mass Order que, junto a Michael Watford, representa por excelencia la corriente del gospel dentro del house. Y, en cualquier caso, no cabe duda de que todo el legado del deep house continúa vivo hoy en día en los lugares y artistas más insospechados: Herbert, Luomo, Morgan Geist o incluso los adalides del microhouse.

5. Latinos en la casa

A nadie se le escapa (o no debería) que los hispanos han representado siempre un papel preponderante en el desarrollo de la música de baile en Estados Unidos. Desde los ya lejanos tiempos de la fiebre del mambo, con Tito Rodríguez, Cachao, Pérez Prado y Tito Puente animando las veladas del Mamboscope y el Mamborama en el Nueva York de los años cuarenta, hasta la época de Joe Cuba, Joe Bataan y los grandes maestros del bugalú en los años sesenta y setenta, pasando por el auge de la efervescente salsa del sello Fania, lo latino ha gozado siempre de un reconocimiento que, a nivel social, a menudo se les ha negado a los hispanos. Pero el precedente más cercano del fenómeno del house latino hay

que buscarlo en el freestyle, también denominado latin hip hop, que emergió al mismo tiempo, a comienzos de los años ochenta, en las ciudades de Nueva York y Miami, que estuvo claramente asociado a un baile lleno de afectación y poses llamado *vogueing*, y que tuvo una influencia capital en artistas de pop como Madonna (a través de su primer productor John «Jellybean» Benitez) o Pet Shop Boys.

Tras los primeros hits del freestyle a cargo de Lisa Lisa & Cult Jam, Stevie B o Shannon (el soberbio «Let the Music Play»), comenzó a generalizarse un sonido que basaba su efectividad en una vibrante combinación de ritmos sintéticos (a veces muy próximos al electro), palmas, cuerdas y melodías latinas de efecto inmediato. Así surgieron artistas y proyectos como Trinere, India (mas tarde esposa de «Little» Louie Vega y estrella del latin house), Noel, Nice & Wild, la Freestyle Orchestra de Louie Vega, Sa-Fire, José Cheena, Sandee, el gran Arthur Baker o una gran cantidad de tríos femeninos como Cover Girls, Amoretto (¡genial su «Clave Rocks»!) o Exposé. Su música estaba a caballo entre el hip hop y el house, entre el electro y el pop latino, y, junto con el sonido Miami Bass, significó la antesala del latin house.

Se puede afirmar que la rama latina del house nació en Chicago con artistas como la devora-hombres Liz Torres (célebre por temas como «Payback Is a Bitch» o «Loca!») y Ralphi Rosario, perteneciente al mítico colectivo Hot Mix 5 y creador de hits imbatibles como «You Used to Hold Me» y más tarde de temas de alta intensidad erótico-latina como «Brinca» o «Sudando, Bailando». Pero si el fenómeno latino dentro del house se inició en Chicago, fue en Nueva York donde se produjo la verdadera explosión, gracias a Nitro Deluxe (el proyecto de los hermanos Marín, del influyente sello Cutting), la Turntable Orchestra de Hippie Tórrales, C+C Music Factory y su proyecto paralelo 2 Puerto Ricans, A Blackman & A Dominican (se rumorea que, junto a Clivilles y Colé, los otros dos miembros eran David Morales y Ralphi Rosario), Corporation Of One, 2 In A Room, los distintos proyectos de Norty Cotto o, por supuesto, «Little» Louie Vega y Kenny «Dope» González, o lo que es lo mismo Masters at Work, sobre

todo con sus álter egos de River Ocean (su «Love & Happiness», con Tito Puente en los timbales, es el himno indispensable del latin house) y de Nuyorican Soul. Desde Manchester, T-Coy aportaron su hit «Cariño», y unos años después llegaron Roger Sánchez, Joe Clausell, Louie «Balo» Guzmán, toda la gente del sello Digital Dungeon (con Ray Abraxas y Davidson Ospina al frente), Hildegard, The Boss (el proyecto más latino de David Morales), El Toro o Pablo Flores. Casi todos ellos con una predilección clara por los ritmos calientes y los recitados tórridos. Claro está que también hay muchos productores y DJs hispanos que no hacen ostentación de su latinidad. Que no se les nota, vaya. Es el caso de Erick Morillo, José Núñez, Harry «Choo Choo» Romero, Mateo & Matos, Júnior Sánchez, George Morel, Robbie Rivera y muchos otros, porque hay que dejar bien claro que el house neoyorquino está desde hace muchos años en manos de los hispanos.

6. «Who's in da house?» Hip-House!

En 1988 en aquel Chicago convertido en un auténtico laboratorio de ideas, alguien debió de preguntarse: ¿qué pasaría si juntamos el house con el rap? Dicho y hecho. ¿Resultado?: «Hip House» y «Yoyo Get Funky», dos temas del DJ Fast Eddie que son considerados los primeros ejemplos de hip-house de la historia. La unión del house más vitalista y el rap más liviano y despreocupado conseguía un fruto tan banal como apetitoso, que continuó en «Turn Up the Bass» de Tyree, tema en el que colaboraba el rapper Kool Rock Steady. En Estados Unidos el mundo del hip hop le dio totalmente la espalda a este nuevo fenómeno. Pero, en cualquier caso, el asunto dio todavía para dos recopilatorios *(Smokin' Hip House* y *This Is Warl)* y para unos cuantos singles de Precious o Doug Lazy. Pero, primero en Gran Bretaña (con Betty Boo y con The Beatmasters y su «Rok Da House» junto a Cookie Crew) y, después en la Europa

continental, el furor contagioso de los samples de James Brown («oooh... yeaaah!!!») alcanzó grados de paroxismo y dio lugar a una de las vertientes más populares (populacheras, dirán algunos) y entrañables que ha dado el house en su historia, el eurobeat. O europop, o eurodance, o como se le quiera llamar. Total, ellos no se van a sentir of endidos porque ya no existe ninguno de sus proyectos.

Pero lo cierto es que entre 1988 (año de la publicación del seminal «Pump Up thejam» de Technotronic) y 1996 (año de la disolución de 2 Unlimited), el pop europeo vivió uno de sus momentos más felices, divertidos y desprejuiciados, jalonado por maravillosas pildoras refrescantes como «Got to Get» de Rob'N'Raz con Leila K, «It's on You» de MC Sar & The Real McCoy, «The Power» de Snap!, «Keep on Tryin'» de Twenty 4 Seven, «Helio Afrika» de Dr. Alban, «No Limit» y «Get Ready for This» de 2 Unlimited, «Mr. Vain» de Culture Beat, «The Rhythm of the Night» de Corona y, por supuesto, toda la colección de singles de Technotronic. Canciones que, bajo su inofensiva apariencia, escondían auténticos tesoros de la música de baile de los noventa. Su combinación de house sin complicaciones, rap de usar y tirar y estribillos contagiosos en la línea del mejor pop eurovisivo sería todo lo simple que se quisiera, pero alcanzó momentos sublimes. Su impacto era directo y su efectividad, inmediata. Claro que su estética de barrio obrero y su actitud alejada de cualquier tipo de afectación no les ayudó mucho a la hora de lograr un reconocimiento (¿para qué demonios lo querían?) por parte de la crítica especializada. Da igual, durante unos años sus abanderados fueron legión (DJ Bobo, Splash, AB Logic, Captain Hollywood, La Bouche, Spanic, Haddaway), pero a mediados de la década el fenómeno se desinfló y solo quedó el recuerdo de un buen puñado de canciones de oro y barro.

7. House en el Mare Nostrum

El Mediterráneo ha estado ligado al house prácticamente desde sus inicios, pero lo triste es que por lo general solo ha tenido el papel de receptor (de *hooligans,* de dance-adictos), y en muy contadas ocasiones lo ha hecho como productor y protagonista. Es decir, está claro que Ibiza es un mito y que incluso los disc-jockeys de la isla alumbraron una forma de pinchar *(balearte beats)* que enamoró a los DJs británicos. También está claro que Ayia Napa (en Chipre) es la residencia de verano de los adictos al speed garage, UK garage y 2step. Y que Barcelona es una ciudad encantadora en la que, además, tiene lugar cada junio el festival Sonar. Pero ¿dónde queda la creatividad con raíces mediterráneas en todo esto? En pocos rincones del Mare Nostrum: algunos DJs turcos de finales de los ochenta acostumbraban a mezclar melodías arabizantes con ritmos acid house. Algunas producciones del sello helvético-marroquí Barraka El Farnatshi han flirteado con el house (además de con el techno, el trance y el dub), y en algunos discos de Khaled, Cheb Mami, SmaDJ, Amina, Momo o Natacha Atlas se cuelan ritmos house.

Pero, por lo general, los pocos indicios que ha habido de insurgencia mediterránea con señas de identidad propia se han dado en Italia y España. Las discotecas de Pámini propiciaron a finales de los ochenta la eclosión del italo-house, un género del que podría decirse que fue algo así como el equivalente del italodisco en la era house, y, de hecho, uno de sus principales valedores, Mirko Limoni (miembro del proyecto Black Box, junto a Daniele Davoli y Valerio Semplici), fue en su día ingeniero de sonido de Spagna, la gran diva del italo comercial. El italo-house aportó un sonido luminoso y optimista, muy alejado de la oscuridad de algunos himnos del house original, con profusión de pianos y voces, a menudo sampleadas, de divas gritonas. Precisamente, la de una de ellas, Loleatta Holloway, les trajo problemas (por un quítame allá ese sampler) a los propios Black Box, que la emplearon en su impecable hit «Ride on Time». A este éxito le siguieron otros de proyectos y DJs como FPI Project, Stefano Secchi, 49ers, Double Dee o los imprescindibles Sueño Latino, que, en su tema

homónimo, consiguieron ejemplificar todas las virtudes del sonido mediterráneo: ritmo relajado, cadencia sensual, evocación placentera y frecuencias atmosféricas, que se sitúan en el origen del ambient house. Unos años más tarde, otro DJ italiano, Claudio Coccoluto, se anticipó a la ola del house con pedigrí brasileño con su revisión del «Belo Horizonti» de Airto Moreira, editada como The Heartists.

El otro gran referente mediterráneo fue el flamenco-house de Raúl Orellana, que consiguió situarse en los tops europeos con temas como «Real Wild House» o «Guitarra», en los que los ritmos cuatro por cuatro servían de eficaz envoltorio a las guitarras flamencas en un elocuente ejemplo de modernidad cañí. Temas de B-Tribe, César de Melero o, más tarde, Avenida profundizaron en este feliz e infrecuente matrimonio entre el flamenco y el house. Con los años, el delicado y exquisito deep house del griego Mikaél Delta o el fresco y ventilado guitar-house de los franceses Rinócéróse siguieron explorando las posibilidades del house de esencias mediterráneas.

8. House mestizo: ¡contamíname!

La música de nuestros días busca sus expectativas de futuro en la contaminación con otros géneros, en su fusión con sonidos exóticos. Y esa es precisamente la aventura que emprendió el house a finales de los años ochenta, sobre todo en el Reino Unido, cuando ya se habían empezado a apagar los ecos del acid y el garage. La idea consistía en experimentar con los ritmos y teñir el house con toques afro, reggae, dub, bhangra o ska. Se podría afirmar, sin temor a equivocarse, que el pionero de todo este asunto fue el DJ neoyorquino Mark Kamins, con su United House Nations Project, que en 1988 editó un álbum en el que experimentaba con la combinatoria rítmica: house con bhangra, soukous zaireño, rai argelino o flamenco. Un disco poliédrico que contenía muchas de las

ideas que después se desarrollaron en las pistas más mestizas. Otro pionero americano fue Bobby Konders, un disc-jockey de Brooklyn, lamentablemente olvidado hoy en día, que supo conjugar con imaginación y groove el house con el reggae, el ragga, el dub y los ecos afro. Junto al mago del avant-house Peter Daou y con la colaboración de *toasters* como Mutabaruka, Top Cat, Red Fox o Maxi Edwards, facturó estimulantes hits como «Ruff & Massive», «My Sound», «The Poem» o «Masai Women».

Tanto Kamins como Konders abrieron vías que luego fueron desarrolladas a través de géneros como el afro-house (Burundi Black, Teacher, AfrikadeHc, Kwanza Posse, Moody Boyz y su sonido afro-acid o los imprescindibles No Smoke), el bhangra-house (Sarbani, Joi Bangla), el ragga-house (Dr. Alban, Reel 2 Real, Kicking Back), el skouse (The Rebel MC, Double Trouble) o el skacid (Longsy D). Todo este vértigo exploratorio sucedió en el cambio de década, y poco después llegó la pasión por los cadenciosos ritmos brasileños (preludiada por Heartists, Good Men y Basement Jaxx), el vudú-house del haitiano Jephté Guillaume, el new asian underground británico (Talvin Singh y el club Anokha), el resurgir del afrobeat por obra y gracia de los artistas de nu house (que incluye un disco de Femi Kuti remezclado por Masters at Work, Kerri Chandler o Faze Action, entre otros) o las remezclas de Francois Kevorkian o Júnior Vasquez para artistas africanos como Cesaría Evora y Angelique Kidjo respectivamente. La supuesta falta de etnicidad del house se veía compensada, de esta manera, con una apertura a nuevos horizontes y colores sonoros, y con un inequívoco retorno al palpito de la tierra, al origen del ritmo.

9. Underground: el house vuelve a las catacumbas

Durante la segunda mitad de los años ochenta, el house no solo experimentó un vertiginoso desdoblamiento en subgéneros y tendencias, sino que también

degustó las mieles del éxito masivo, al salir de la clandestinidad originaria de los clubes gay para acercarse al gran público. Pero, a comienzos de los años noventa, el house volvió a las catacumbas y se retiró a sus cuarteles de invierno en beneficio del todopoderoso techno, que había iniciado ya su imparable ascenso. Fue en ese momento, sin embargo, cuando comenzó uno de los períodos más creativos e imaginativos del house, el protagonizado por el sonido underground, también denominado avant-house, por su filosofía vanguardista. En cierta forma, constituía un retorno a los orígenes, en el sentido de que el garage y el deep house habían conducido al género hacia el formato canción, y el underground lo devolvía otra vez al puro *track*, al esqueleto rítmico, a la magia del sonido y la experimentación sónica.

Dubs monstruosos, órganos filtrados, voces distorsionadas, ritmos minimalistas y tribales, guiños al jazz y toda clase de efectos especiales constituyeron los materiales utilizados por los productores y DJs del sonido underground, que, paradójicamente, unos años más tarde iban a convertirse en los más cotizados e intocables de la galaxia dance. Porque de este caldo de cultivo surgieron prácticamente todas las *prima donnas* de la pista de baile, que en su gran mayoría poseían ya una gran experiencia tras de sí: Danny Tenaglia, Roger Sánchez, Deep Dish, Armand Van Helden, Murk, Júnior Vasquez y, por supuesto, Masters at Work. El club neoyorquino Sound Factory, con Júnior Vasquez en los controles, se convirtió en el lugar referencial. De nuevo un público esencialmente gay volvía a impulsar la escena, mientras bailaba compulsivamente los ritmos narcóticos que después se trasladaron a nuevos templos como Twilo o Body & Soul.

En Nueva York, capital del underground, el nuevo estilo fue desarrollado por sellos como Nu Groove (creado por Frank Russell y con los hermanos Burrell como directores musicales), Strictly Rhythm (dirigido por Mark Finkelstein y Gladys Pizarro) y Nervous (el *label* de Mchael Weiss), que publicaron los discos de los artistas arriba citados, así como los de Frankie Feliciano, Mood II Swing, DJ Pierre (ex Phuture y creador del sonido *wild pitch* que más tarde seguirían DJ

Funk y la gente de Dancemania), Erick Morillo, Josh Wink, Bobby Konders, Wamdue Kids, Roy Davis Jr., Musto & Bones, Barbara Tucker o los primeros experimentos avant-house de Joey Beltram. Un universo, el del underground, que se entrelazaba con el del latín house, ya que la mayoría de sus protagonistas eran hispanos. En Washington los adalides del house más vanguardista fueron Deep Dish, dúo formado por los iraníes Dubfire y Sharam, los puntales, junto a Danny Tenaglia, del sonido Tribal, sello discográfico que alumbró el nacimiento del tribal house, tan influyente en los años posteriores. Y desde Mami, los cubanos Osear Gaetán y Ralph Falcon fueron los encargados, a través de proyectos como Murk, Liberty City o Funky Green Dogs, de aportar especias latinas al sonido underground, el laboratorio sonoro del house de los primeros noventa.

10. «Chicago revisited»

Y mientras Nueva York, Washington y Miami se convertían en las nuevas capitales del house durante la era underground, Chicago renacía de sus cenizas a mediados de los noventa con una pléyade de productores y disc-jockeys que se habían formado con los cuentos y leyendas de sus hermanos mayores, con el recuerdo de los días dorados del Warehouse y el Music Box. «Farley Jackmaster Funk era mi héroe —señala Mike Dearborn, uno de los últimos guerrilleros del house de Chicago—, más que ningún otro, y yo grababa en cásete todos sus programas radiofónicos.» La escena de la Windy City se reactivó a través de los nuevos lanzamientos de sellos tanto americanos como europeos (Relief, Music Man, Cajual, Prescription, DJax), que publicaron el material de una serie de artistas que se encuadraron principalmente en tres nuevos subgéneros.

En primer lugar, el jazz-house, cuyo precedente más obvio está en Larry Heard, algunos de cuyos discos en solitario *(Sceneries Not Songs*, *Allen)*

constituyen auténticos tratados de esta tendencia. El propio Heard señala que «en Detroit siempre estuvieron más expuestos a Kraftwerk y a los sonidos más electrónicos, mientras que en Chicago estábamos más orientados hacia el soul y hacia una cierta tradición negra. Aquí la gente escuchaba mucho Blue Note, mucho jazz, mucho funk. Yo mismo vengo del jazz, y he aprendido mucho de él, sobre todo a desarrollar una personalidad diferente a la del resto. Chicago es una ciudad muy jazz, podías escucharlo siempre». Su influencia, y la de Lil' Louis, se extendió a otros creadores de la ciudad (sobre todo Glenn Underground o Gemini, pionero del techhouse), pero también a Filadelfia (Kevin Yost) y Europa (St. Germain, Shazz, Aqua Bassino, Bugge Wesseltoft, Llorca y gran parte de la corriente nujazz).

La segunda nueva tendencia generada en este renacimiento del house de Chicago fue la recuperación de la rítmica disco, para crear el denominado disco-house, un híbrido en cierta forma redundante que en gran medida impulsó el éxito de Daft Punk y sus compinches del french groove. DJ Sneak (de origen portorriqueño), Gene Farris, Paul Johnson, Boo Williams o Derrick Cárter fueron sus principales adalides. Y por último, la tercera nueva tendencia fue el hardhouse (no confundir con el hard house británico, machacón, heredero a su vez del handbag y el hardbag), en el que confluyeron el house de la vieja escuela, el techno y las frecuencias acidas. Sus principales valedores fueron DJ Skull, Mike Dearborn, DJ Rush y Cajmere/Green Velvet, uno de los últimos grandes creadores surgidos de Chicago. Mientras tanto, el house cobró también nuevos bríos en el área neoyorquina (con Kerri Chandler, Joe Claussell y la escudería Spiritual Life) e incluso en Detroit, donde Terrence Parker, Chez Damier (solo o junto a Ron Trent, productor de Chicago que creó el himno «Altered States») y Moodymann han reivindicado el legado del house clásico, en un intento de darle la razón a Félix Da Housecat, que afirma que «un día Derrick May llegó a Chicago, vio a Lil' Louis en acción, se volvió a Detroit e inventó un sonido llamado techno». Algo parecido a lo que dice también Larry Heard, aunque con matices: «La gente de Detroit pasó mucho tiempo en Chicago, y

tomaron bastantes cosas de aquí, pero lo hicieron a su manera».

ll. Suma y sigue: nuevos horizontes del house

Chicago ya no es lo que era. Como dice Spanky, de Phuture 303, «allí ya no pasa nada». Y parece claro que, desde mediados de los noventa, la ciudad no ha vuelto a recuperar su posición en el mapa mundial del house (Félix Da Housecat afirma que Derrick Cárter es el único y último embajador del sonido de Chicago). Pero el estilo sigue vivo, mutando y evolucionando. Y en los últimos años ha seguido dando muestras de su incesante creatividad en Francia (con fenómenos como el french groove y el filter disco) y Alemania (chill house, microhouse), pero sobre todo en Gran Bretaña, donde el estilo se ha desdoblado de forma vertiginosa, desde el nu house (una recuperación del groove en toda regla, con aproximaciones al funk, el acid jazz y los ritmos afro) hasta el breakbeat garage (la primera mutación ocurrida en el siglo xxi), sin olvidarnos del handbag (la facción petarda), el poderoso smash house, el tech-house, el facilón hard house y, por supuesto, ese triunvirato que ha supuesto la más personal aportación británica al estilo, el formado por el speed garage, el 2step y el UK garage. Ritmos veloces para tiempos veloces. Y la historia continúa. *Everybody's in da house!*

10

EL SHOCK DEL FUTURO: TECHNO, DETROIT Y MÁS ALLÁ (1982-1993)

RAÜL G. PRATGINESTÓS

> Se podrían decir muchas cosas, pero es lo que he dicho varias veces: están los originadores y, después, los originalmente influenciados por los originadores. Los originadores son Kraftwerk, la Yellow Magic Orchestra, etcétera. Los originalmente influenciados seríamos yo mismo, Juan, Kevin y varios otros alrededor del mundo que, habiendo hecho lo mismo que nosotros, no cosecharon el reconocimiento que merecían.
>
> DERRICK MAY,
> entrevistado por Clare Dacey en *DMR* (1992)

Esta cita de Derrick May, el hombre que junto a sus compañeros de instituto Juan Atkins y Kevin Saunderson sentó las bases del fenómeno conocido como techno, encierra las líneas maestras del cambio gestado en Detroit a mediados de los ochenta. Para May, el techno no es sino un «error», algo que surgió por puro accidente, por la casual combinación de ciertas influencias y hechos en un contexto determinado. Es tentador pensar cómo sería el panorama musical actual si no se hubiese producido la gestación del techno en Detroit, en palabras sencillas algo así como la interpretación abstracta de los ritmos de baile —May, Atkins y Saunderson hicieron numerosos viajes al Music Box de Ron Hardy en 1986— dirigidos por un bombo austero, sonido científico y electrónica punta,

siempre mirando al futuro. Si Detroit no hubiese sido la cuna, lo mas probable es que el género hubiese nacido igualmente, tarde o temprano, en algún otro lugar del globo con diferencias. Sin embargo, el hecho de que apareciese en Detroit y no en cualquier otro punto determinó al techno de una manera característica, fruto de la particularidad de la ciudad. El techno lleva a Detroit grabado en su código genético.

No es esta la primera vez que se dice que el techno es como un virus, capaz de mutar y reproducirse a un ritmo vertiginoso. Se ha dicho en otras partes y en boca de otros artistas de Detroit como «Mad» Mike Banks. Pero resulta interesante usarla otra vez, pues es en esa facilidad para cambiar y adaptarse a los más diversos entornos donde reside su mayor virtud; unos cambios y adaptaciones que no han hecho sino enriquecer al género en lo que se antoja como uno de los intercambios culturales más fructíferos desde los días del rock'n'roll: pocos estilos pueden presumir de haberse convertido en un lenguaje universal, con multitud de variedades y particularidades geográficas.

En sus primeros diez años de existencia, los que van desde su aparición en Detroit a su transformación en fenómeno global, la historia del techno está poblada de personajes, lugares y referentes. Una complicada telaraña de músicos, *deejays,* clubes, discos y sellos que se ha convertido para muchos en una especie de mitología o santoral electrónico. Quince años dan para mucho, y durante este tiempo se ha asistido a la creación de mitos intocables —Detroit, UR, Djax Up-Beats— que conforman una especie de verdad absoluta en cuanto a la evolución de la electrónica en las últimas dos décadas. Probablemente el paso del tiempo ayudará a dilucidar con mayor claridad los verdaderos procesos del fenómeno. No es este el momento ni el lugar para destruir mitos, así que bueno será ahondar, una vez más, en este particular olimpo, aún, para el siglo XXI.

l. Detroit, «techno city»

> Oh, oh Ciudad Techno / Espero que disfrutes de tu estancia / Bienvenido a Ciudad Techno / No querrás irte jamás.
>
> Cybotron, «Techno City» (1985)

A orillas del lago Michigan, con una población cercana a los diez millones de habitantes, Detroit es la séptima ciudad de Estados Unidos, de ahí la consideración que lleva a referirse a ella como Seventh City. También se le cita frecuentemente como Motor City —ciudad del motor— por ser sede de la poderosa industria automovilística norteamericana. Cuando en 1892 Henry Ford construyó en su taller su primer prototipo de coche, sentó las bases para la expansión y el crecimiento —económico, social, cultural— de la ciudad en los siguientes setenta y cinco años. Como dice Chris Abbot en su excelente disección sobre Detroit en *Trance Atlantic*, «si alguien necesita un ejemplo de ciudad en desarrollo junto a su país, entonces Detroit es perfecta». Efectivamente, el sector del automóvil aportó riqueza y prosperidad y, aún más importante, atrajo una gran masa de población a una ciudad que vio cuadriplicado su censo en un corto espacio de tiempo, en su mayoría inmigrantes de las zonas pobres del país, las comunidades rurales negras del Sur profundo, Alabama, Misisipí y Georgia.

A principios de los ochenta, sin embargo, Detroit no era el gran centro industrial de antaño. La marcha de la industria automovilística y los disturbios raciales de 1967 dejaron cicatrices indelebles en el rostro y el espíritu de la ciudad, en lo que es el comienzo de una espiral de decadencia que ha convertido a la capital del motor en la de la pobreza y el crimen en Estados Unidos, y es que hoy Detroit sigue teniendo los índices más altos de criminalidad y muertes por causas violentas de todo el país. A pesar de ello, la dureza del entorno fue la que

propició la aparición de excelentes grupos musicales en los setenta; y es que algunas de las bandas más radicales y salvajes —cada cual a su manera— de la época nacían de sus calles y sus garajes: Wayne Kramer con MC5 e Iggy Pop con The Stooges creaban un nuevo tipo de rock, ruidoso, energético, agresivo y libre. Como escribe Paco Peiro en su más que recomendable *La madrugada eterna. Antes y después del ambient,* «no era lo mismo un ácido ingerido en Haight Ashbury que en un suburbio como Ann Arbor. Aquí los trips estaban tiznados de desolación y tensión racial y política». Y si MC5 o The Stooges eran escapismo para los chicos blancos de los suburbios, George Clinton lo era para los negros.

Los años de prosperidad económica habían tenido su banda sonora en la factoría Motown de Berry Gordy, responsable del éxito de Diana Ross, The Supremes y Stevie Wonder. Y años después, Clinton, con sus diferentes bandas, ya fueran la psicodélica Parliament, la agitada Funkadelic o cualquiera de sus extrañas encarnaciones y las de sus secuaces, le puso música al gueto. Su irresistible cóctel de funk y ciencia ficción —conocido como p-funk— catapultó a sus oyentes a un extravagante y colorista viaje interplanetario. Es, pues, el p-funk, por tradición, uno de los primeros referentes del sonido que se gestó en Detroit, hasta el punto de que el propio Juan Atkins califica al teclista Bernie Worrell, la mano derecha de George Clinton, como «el padrino del techno». Tras su batería de Moogs y ARPs, Worrell fue el primero en extraerle el funk a las máquinas.

Sin embargo, el futuro sonido de Detroit se nutre de innumerables y diversos referentes musicales, muchos de ellos radicalmente ajenos a la tradición musical afroamericana: Kraftwerk, The Clash y los nuevos románticos ingleses. Semejantes influencias, por diversas que parezcan, cobraban sentido cuando eran combinadas por obra y gracia de un personaje mítico, The Electrifying Mojo. De nombre real Charles Johnson, The Electrifying Mojo programaba en su show radiofónico *The Midnight Funk Association* horas y horas de música de la más diversa índole, en lo que era una programación ecléctica y abierta que conseguía

unir, en un mismo programa, a Aretha Franklin con Kraftwerk, The Clash y James Brown, The B-52's con la música clásica.

The Electrifying Mojo tuvo que moverse de emisora en emisora —WAAM, WJLB, WGPR—, constantemente despedido por su arriesgado *playlist*, aunque a lo largo de dos décadas tuvo tiempo de moldear los gustos de toda esa generación que crecía escuchando su programa. Así es cómo un buen número de oyentes descubrieron aquellos grupos que, a la larga, fueron marcando la ética y el sonido del futuro techno de Detroit: obviamente, está Kraftwerk, pero también el synth-pop inglés —Depeche Mode, Heaven 17, The Human League— y los nuevos románticos. La new wave británica, pues, tuvo un predicamento especial entre los jóvenes negros del noroeste de Detroit; es esta la música, junto a otros *imports* europeos como el italo-disco, que sonaba en las fiestas promovidas por los estudiantes de los institutos, y, de hecho, el primer disco electrónico aparecido en Detroit —«Sharivari», de los enigmáticos A Number of Names— era un tributo a una de estas fiestas, la llamada Charivari. Europa es el ideal musical y estético que obsesionaba a los adolescentes de Detroit. Como recuerda Alan Oldham, futuro productor y hombre fuerte tras el sello Generator, «no éramos más que un grupo de chavales negros de clase media que leían *The Face*, *GQ* y el *Melody Maker* y soñaban en cómo serían realmente Londres o Nueva York».

Es precisamente también a principios de los ochenta cuando Juan Atkins, un oyente del programa de Mojo obsesionado con Kraftwerk, se puso a componer patrones rítmicos con una primitiva caja de ritmos Roland DI55. Su interés por la música electrónica le llevó a ingresar en un curso de grabación en el Washtehaw Community College, donde conoció a un veterano de Vietnam de nombre Richard Davies, con el que conectó de inmediato por mor de un interés común en la ciencia ficción y la música electrónica. Atkins recuerda —en el informe de Chris Abbot para *Trance Atlantic*— que su impresión al visitar por primera vez el apartamento de Davies fue la de «entrar en una nave espacial. Tenía secuenciadores, teclados analógicos, la clase de cosas que había visto en

los libros». Fue este un período de aprendizaje musical y también ideológico: Davies, autobautizado con el futurista nombre de 3070, introdujo a Atkins en las ideas y los textos del escritor y científico Alvin Toffler, autor de obras como *El shock del futuro o La Tercera Ola.* De esta última obra extrajeron el nombre para su proyecto musical común: Cybotron.

El primer single de Cybotron, «Alleys of Your Mind», autoeditado en el sello Deep Space, vendió la friolera de 15.000 copias solo en el área de Detroit, un éxito local que les aseguró un contrato con el sello californiano Fantasy Es allí donde se editó el álbum *Enter* (1983), con temas como «Clear» o «R9», que traslucían la fascinación por Kraftwerk. Aquel disco estaba a años luz de la mayor parte de sus contemporáneos, ya que solo unos pocos visionarios, como el tándem Bambaataa-Baker y su seminal «Planet Rock», se movían en coordenadas similares. Piedra angular de aquella brillante generación que propició la explosión electro de los primeros ochenta, Cybotron fracasaron, sin embargo, en el empeño de popularizar música negra de corte electrónico. Suele decirse que sus postulados, excesivamente avanzados para la época, habían llegado demasiado pronto. También es cierto, como revela una escucha del disco veinte años después, que muchos conceptos no estaban lo bastante maduros y que, en muchos casos, se embebían en exceso de una cierta mentalidad pop-rock.

Pero la disolución de Cybotron, con un Rick Davies traumatizado que nunca llegó a superar las secuelas que le había dejado su infierno en Vietnam, no apartó al joven Atkins de su objetivo: escondido bajo una nueva identidad, Model 500, empezó a editar futuristas 12 pulgadas en su propia plataforma, Metroplex, otro nombre extraído de los libros de Toffler, y en los que títulos como «No UFO's» o «Night Drive (Time Space Transmat)» remodelaban y refinaban las ideas ya apuntadas con Cybotron.

2. Padre, hijo y espíritu santo

Por supuesto, no todo podía acabar ahí. Juan convenció a dos viejos compañeros del instituto Belleville High, Derrick May y Kevin Saunderson, para engrosar las filas del mundo de la creación musical, y juntos empezaron a sentar las bases de lo que acabó convirtiéndose en un nuevo género. Los siguientes tres años sirvieron para bailar en Chicago, hacerse con equipo y desarrollar ideas con tranquilidad, camuflados en sus propios sellos: Metroplex para Atkins, KMS para Saunderson y Transmat para May. Ahí empezaron a editar sus experimentos, y al poco se autodenominaron «techno-rebeldes», otro concepto prestado de *La Tercera Ola* de Alvin Toffler, concretamente de ese párrafo que sostiene que «los techno-rebeldes son, lo reconozcan o no, agentes de la Tercera Ola. En los próximos años no solo no desaparecerán, sino que se multiplicarán. Ellos forman parte del avance a un nuevo nivel de civilización, tanto como nuestras misiones a Venus, nuestros sorprendentes ordenadores, nuestros hallazgos biológicos o nuestras exploraciones de las profundidades oceánicas».

En última instancia, la visionaria síntesis entre funk, electrónica y futurismo que tomó cuerpo en aquellos años respondía al extraordinario talento de la que es conocida como Santa Trinidad de Detroit. Basándose en hallazgos e ideas comunes, cada uno desarrolló un discurso propio que acabó desembocando en un sonido individual y a la vez fácilmente reconocible: mientras Juan Atkins depuraba el funk intergaláctico que ya había esbozado previamente en Cybotron, Derrick May proponía un acercamiento innovador en el que se combinaban futurismo y herencia tribal dentro de un mismo y complejo híbrido. Sus estructuras rítmicas, por momentos deudoras de la polirritmia africana, contrastaban fuertemente con el aire neoclásico y sintético de sus melodías. Y, por último, Kevin Saunderson optó por la simplificación. Como él mismo dice en las notas del recopilatorio *Retrotechno. Emotions Electric* (1991), «la manera como interpreto la música difiere de la de otra gente. Creo que mucha música suena genial si es sencilla. Intento mantenerla simple. Para mí no es algo extraño, pero para otros es algo tan diferente... Dicen que es rara. Pero es música

de baile electrónica». En efecto, en su profundo sonido —al que consigue dotar de una presencia tangible, casi física— y su poderosa base rítmica se encuentra el referente básico de la nueva danza electrónica.

Estas innovaciones encontraron rápidamente eco en los sets de los dos DJs más influyentes de la ciudad: Ken Collier las pinchaba en el club Todd's, y The Electrifying Mojo las difundía por las ondas. Ambos fueron los encargados de esparcir los nuevos sonidos, y el techno dejó poco a poco de ser una especie de sociedad secreta para convertirse en algo más parecido a una escena. Eddie Fowlkes, llamado «Flashin'» por su habilidad en el scratch, estuvo allí desde el principio, tanto es así que cuando se cita a los «tres de Belleville» normalmente se le incluye como miembro de un más que fundamentado cuarteto. A los de Belleville se les unieron amigos como Anthony Shakir, Santonio Echols o Blake Baxter, y comenzaron a aparecer nuevos sellos como Express, Incógnito o Paragon. Y esto es solo el principio.

Herederos de la tradición iniciada por The Electrifying Mojo, los rebeldes del techno tomaron también la radio: «No estamos realmente interesados en alucinaros con los scratches y las mezclas esta noche. Estamos más interesados en... educaros para el futuro», llegó a decir una vez Derrick May en WJLB Radio. Los shows de Mojo y May pusieron banda sonora a la noche de Detroit, y, siguiendo este ejemplo, un enigmático personaje autodenominado The Wizard elevó la temperatura del espectro radiofónico al rojo vivo con sus incendiarias, vertiginosas mezclas, pinchando más de sesenta discos por hora, scratcheando, intercalando efectos, diálogos televisivos, salteando house, techno, hip hop y lo que le echaran en una misma sesión: semejante proeza humana respondía, responde, al nombre de Jeff Mills.

Pero las ondas de frecuencia modulada no eran el único lugar en el que disfrutar de esta científica interpretación del beat. En el ochenta y ocho abrió sus puertas el Music Institute, un club con estricta política *straight* —nada de alcohol— y un público colorista en el que se mezclaban adolescentes acneicos, preuniversitarios, gays y las chicas más puestas del lugar. Abierto desde

medianoche hasta que el cuerpo aguantara y con Derrick May tras los platos, el Music Institute era EL sitio, allí donde se podía escuchar y bailar house, acid y techno. El sol dictaba el fin de la fiesta. «Allí era el único sitio donde se podía escuchar techno del modo idóneo: fuerte, cañero, muy funk... —recordaba Alan Oldham en el foro de Internet *313*, en la sección de FAQ—. Aunque también pinchaban allí otros, Mayday [sobrenombre de Derrick May] era la estrella del show, y que se joda quien diga lo contrario. Muchas veces pinchaba temas que había terminado hacía solo un par de horas en su propio estudio, mezclaba usando los Technics 1200 y el pitch del magnetófono. También cortaba, editaba y destruía los temas de otros, tal como hizo con su jodidamente psicótico re-edit del "We Cali It Aciiieeed" de D-Mob.»

Así estaban las cosas en Detroit hasta el día en que Neil Rushton, un DJ inglés fanático del northern soul e intrigado por lo que había oído en un maxi de Transmat —el legendario «Nude Photo»— decidió llamar al número de teléfono que aparecía en la galleta. «El hombre que me contestó [Derrick May] sonaba diferente... Me envió un white label del que iba a ser su próximo doce pulgadas; se titulaba «Strings of Life», y era una obra maestra. Aún lo es. Los tipos de veinte años de los clubes donde yo pinchaba house lo odiaron. Los chavales de quince de la sesión de tarde se volvieron locos. Algo estaba sucediendo», contaba Rushton en las notas interiores de *Retrotechno.* Dos meses después, May apareció por Inglaterra con tan solo una caja de discos —su bien para costearse el viaje— y un puñado de cintas. Tras escuchar aquellas cintas con Rushton, ambos llegaron a un acuerdo con Mick Clark, dueño del sello Ten, para editar un recopilatorio con lo más interesante de Detroit.

Ese es el origen de *Techno! The New Dance Sound of Detroit* (Ten, 1988), el disco que empezó a dar a conocer el género fuera de su ciudad de origen. Al principio nadie prestó demasiada atención a lo que no dejaba de considerarse otra extravagante muestra de las nuevas corrientes y modas importadas de Estados Unidos, pero cuando unas semanas después Inner City, el proyecto de Kevin Saunderson junto a la vocalista París Grey, escaló las listas de éxitos con

«Big Fun», las cosas empezaron a cambiar. La prensa se llenó la boca con Detroit, los tres jóvenes visionarios y su extraña música. Particularmente importante fue la aparición de un detallado artículo sobre los nuevos artistas de Detroit en la revista *trendy* del momento, *The Face:* Gran Bretaña estaba viviendo el Verano del Amor, y los discos de Motor City pasaron a ser parte integrante de su banda sonora. Y en medio del clima de efervescencia cultural que vivía Inglaterra en esos días, hubo quien tomó buena nota de los sonidos que llegaban desde Michigan: un joven de Manchester, Gerald Simpson, y otro de Londres, Peter Ford. Ambos empezaron a sintetizar en un mismo híbrido las influencias de Detroit y el acid house de Chicago en sendos debuts —el primero como A Guy Called Gerald, el segundo como Baby Ford—, que fueron los primeros intentos de articular un discurso futurista similar al de Detroit al otro lado del Atlántico.

El anuncio de Ten Records de la aparición de un *Techno! 2* cogió por sorpresa al público y a la prensa especializada: era 1990 y habían pasado solo dos años desde la aparición del primer volumen y, sin embargo, el techno ya parecía cosa del pasado. En una Inglaterra como la de finales de los ochenta, en la que los estilos y las tendencias aparecían, se quemaban y desaparecían a una velocidad pasmosa, la música de Detroit era historia, y más cuando en aquellos momentos la moda la dictaban Soul II Soul y el tempo —un capricho sin fundamento de Paul Oakenfold— de los 98 bpms. Pero la nueva compilación demostró lo contrario: el techno seguía vivo y, además, en manos diferentes a las de los tres de Belleville High. Apareció una segunda generación de creadores que, amparados por tres células madre —KMS, Metroplex, Transmat—, empezaron a expresar sus experimentos e ideas. Precisamente Derrick May apadrinaba dos de las propuestas más interesantes del lote: Octave One y Cari Craig.

Octave One (esto es, los hermanos Lawrence, Lenny y Lynell Burden) habían entrado en contacto con el techno escuchando el show de The Wizard en WDRQ

(93.1 FM). También eran asiduos del Music Institute (allí eran *Ughtjockeys)*, y tomaron la alternativa con «I Believe», su contribución a *Techno! 2*, una espiritual muestra de techno vocal grabada en los estudios Metroplex en la que se transparentaba la mano de May. Con los royalties del tema y un préstamo de su tío fundaron 430 West, uno de los sellos que tomó el relevo en los primeros compases de los noventa y hogar tanto de las diversas encarnaciones de los Burden —como Octave One y Random Noise Generation— como de sus amigos Terrence Parker, Vice (alias de Jay Denham, un productor del cercano pueblo de Kalamazoo) y el veterano Eddie Fowlkes. Juntos exploraron la línea más espiritual del techno —Fowlkes experimentaba con una particular fusión que llamó «techno-soul»— e iniciaron una trayectoria que aún dura; con fuerte sentido de la familia y la comunidad, los Burden se han convertido con los años en uno de los puntales más sólidos para la escena de Detroit.

Cari Craig, por su parte, es uno de los artistas más representativos de la segunda hornada. Influenciado también él por el show de Mojo, su desvirgue electrónico fue posible gracias a su primo Doug, que a la sazón grababa con Juan Atkins bajo el nombre de Technicolor, aunque fue Derrick May quien ejerció de mentor real, una influencia que se nota con fuerza en sus EPs para Transmat y Fragüe, los que contienen gemas como «Elements», «From Beyond» o «Evolution». Craig posee un estilo único que toma como punto de partida la expresividad y el dramatismo de la música de May, pero que a la vez aporta un lirismo y una sensibilidad hasta entonces inéditas. Responsable de algunos de los discos más evocadores de los primeros noventa, su influencia se hizo sentir con fuerza en los años posteriores, y especialmente en las primeras producciones del intelligent techno británico.

Su período de aprendizaje está marcado, sin embargo, por su visita a Europa como miembro de la formación de directo de Rhythim Is Rhythim (el alias más popular de Derrick May) y su posterior estancia en Bélgica, donde maduró inquietudes que, tras su marcha de Transmat, empezó a materializar en su propia y primera compañía, Retroactive. Entonces nada le impidió flirtear con diversos

estilos y sonidos, un deseo de experimentación e innovación que lo ha acompañado desde entonces y que marcó aún más su segunda aventura editorial, Planet E, una de las más innovadoras de Detroit, ya que en ella no solo se editan los avanzadísimos trabajos del jefe *(4 Jazz Funk Classics)*, sino también los de selectos miembros de una élite electrónica que había traspasado fronteras, de Inglaterra a Holanda: Kirk DeGiorgio —tan afín al sonido de Craig que se le apodó Kirk Detroitio—, Stefan Robbers, Gemini, The Connection Machine...

Pero de todos los artistas aparecidos en el cambio de década quizá sea el núcleo Underground Resistance (UR) el que más impacto tuvo en el futuro inmediato. Todo nació con la unión de Mike Banks —ex componente de Members of the House— y el DJ Jeff Mills —The Wizard—, más la suma posterior de un selecto grupo de colaboradores en el que cuentan Robert Hood, el dibujante de cómics Alan Oldham, James Pennington (Suburban Knight), Blake Baxter y Trackmaster Lou (Sean 7). Todos ellos se camuflaban tras la difusa identidad UR, un nombre que sirvió indistintamente tanto para denominar al dúo central Banks-Mills, al sello que editaba sus futurismos varios y al colectivo en conjunto. Si el techno siempre había adolecido de falta de imagen, un problema común de la mayor parte de la dance music, UR hacían —y hacen — del anonimato su seña de identidad. No es la única: en sus primeros maxis —*Waveform*, *Sonic*, *The Final Frontier*— establecieron lo que fue durante una larga etapa su sonido de marca: corrosivo, ruidoso, chirriante y frecuentemente ácido; no en vano UR son pioneros, con el canadiense Richie Hawtin, de la introducción de la Roland 303 en el contexto techno.

Muchos de estos elementos proceden del propio Jeff Mills, que anteriormente había militado en Final Cut, un dúo que exploraba los vacíos entre el techno y el rock industrial, que tanto predicamento tuvo siempre en la escena americana. Influenciados por bandas como Front 242, Skinny Puppy o Consolidated, la música de Srock y Mills unía retazos de EBM, techno y *spoken word* en un incendiario cóctel; su olvidado LP *Deep into the Cut* (Big Sex, 1989) es el más directo antecesor de las revolucionarias emisiones de Underground Resistance.

Pero no solo de ruido se alimentaba la maquinaria UR; contraponiéndose al caos sonoro aparecía el espectro de Detroit en soberbias melodías y ritmos de corte jazz, fruto del máximo partido sacado de las funciones*flam* y *shuffle* de la Roland TR-909. Es en esta contraposición de sonidos, reflejo de las opuestas personalidades dentro de la formación —sobre todo la dicotomía Banks-Mills—, en la que hay que buscar el secreto de la originalidad de la formación.

Aparte de sus innovaciones musicales, Underground Resistance son importantes por su desarrollo de un discurso teórico desconocido hasta entonces. Le dieron al techno una nueva iconografía, una antiimagen construida con eslóganes y proclamas de marcado corte reivindicativo. Aportaron una concepción del techno politizada y militante, que dejaba atrás el positivismo futurista de sus predecesores: la suya es una visión salvaje y futurista, una especie de réplica musical al universo cyberpunk creado por William Gibson en *Neuromante*. Si la primera generación imaginaba el futuro como un lugar mejor, UR lo describe como un medio hostil, más peligroso aún que el presente. Ni siquiera el espacio exterior, lugar en el que soñaba Juan Atkins, se salvó de este derribo del mito: entre los «Cosmic Cars» de Model 500 y la «Death Star» de UR median cinco años, pero también esa visión totalmente diferente del futuro. Si el techno primerizo apostaba, como Kraftwerk, por una pacífica y feliz convivencia del hombre con la máquina, Banks y los suyos reflejaron la incertidumbre del porvenir, un mundo de *cyborgs* y robots en el que quizá la presencia humana no tenga razón de ser. Como en *Terminator.*

Una visión pesimista que quizá no sea sino un eco del desánimo que se apoderó de la ciudad al ver cómo el techno, patrimonio absoluto hasta entonces de Detroit, se corrompía y pervertía en manos de desaprensivos de los más diversos rincones del planeta Tierra. Ciertamente, el techno fue a principios de los noventa un negocio en auge y con perspectivas, aunque poco de ese dinero recaía en sus verdaderos creadores. Ante esta situación, muchos de los artistas de Detroit optaron por emigrar a Europa —para iniciar así lucrativas carreras como *deejays* en el Viejo Continente—, mientras que el clan de Banks se mantuvo fiel

a sus raíces en unos momentos complicados. Haciendo de Detroit —la ciudad— su bandera, empezaron una política de apoyo a la comunidad. A raíz de esto nació Submerge, plataforma que agrupa a los sellos más representativos —UR, Direct Beat, Metroplex, 430 West, Generator— y se encarga de su distribución y promoción internacional.

Próximos en sonido, pero no tanto en concepto, estaban dos imberbes adolescentes canadienses. A solo quince de minutos de Detroit, tras cruzar la frontera, se encuentra Windsor, base de operaciones de un sello dirigido por blancos que respondía al nombre de +8 Records. Uno de ellos, Richie Hawtin, llevaba años viajando a Detroit para ver pinchar a sus ídolos Blake Baxter y Derrick May, y también para pinchar él mismo en un club llamado The Shelter, donde conoció a John Acquaviva, un antiguo DJ de rock. Ese encuentro fue el embrión de +8 Records, y pocos meses después aparecía el primer single, «Elements of Tone». A la pareja se le unió otro amigo de Hawtin, Dan Bell, y también un joven cómico negro llamado Kenny Larkin. El éxito de +8 fue instantáneo: escudados en el pretencioso eslogan *«The Future Sound of Detroit»*, editaron una serie de 12 pulgadas poco menos que excelente. Al igual que UR, abogaban por un sonido agresivo y ruidista sustentado en la 303 para crear un híbrido entre lo futurista y lo psicodélico. Los discos de Cybersonik —Bell y Hawtin al alimón— y FUSE (Futuristic Underground Sound Experiments: el alias acid de Richie) representaron una nueva sensibilidad acorde con las nuevas corrientes de Detroit y Europa. Fue el nuevo paso.

3. «Call it techno»

> El techno es la historia jamás contada de la música electrónica. Los discos de los que nadie ha oído hablar, que arrasan en las listas, las fiestas a las que los medios nunca acuden porque se celebran en Coventry o Plymouth, los productores que nunca son entrevistados, los DJs a los que nunca se of rece trabajo como *remixers* porque tampoco

> aparecen en esas revistas, los *clubbers* que no tienen la suficiente edad para pedirse una copa en la barra, las emisoras piratas que pinchan los discos que las legales no se atreven pero que esos adolescentes compran, la red invisible que une Europa alrededor de un bombo. Esta es una historia imposible de contar. Demasiada gente, demasiados sitios, demasiados discos, demasiada información para ser impresa de una forma racional y digerible. Sigue un rastro y te llevará a veinte más. Habla con una persona y te dirá que hables con otras veinte. ¿Dónde empezar? ¿Con Quadrophonia, The Prodigy o Joey Beltram? ¿Ragga Twins, 808 State, Westbam, Human Resource o Nexus 21? ¿En Alemania, Holanda, Gran Bretaña, Bélgica o América? Y lo que es más importante... ¿dónde acabar?
>
> MATHEW COLLIN,
> «Techno Is the New Sound of Europe»,
> *i-D 99* (diciembre de 1991)

A principios de los noventa el virus estaba listo para expandirse y crecer en otros territorios. Los Países Bajos se convirtieron en uno de los focos más activos, y el género mutó nuevamente hacia variantes hasta entonces desconocidas. Previsiblemente —y en contra de su proximidad geográfica—, Bélgica y Holanda mantuvieron su individualidad, y generaron interpretaciones diversas, en ocasiones contrapuestas, del techno.

Bélgica había realizado, a finales de los ochenta, su propio «experimento» de base electrónica, el llamado new beat. Al igual que sus contemporáneos (house, techno), este estilo se caracterizaba por ser síntesis de influencias diversas que, como en el house, habían cuajado gracias a un DJ (Fat Ronnie) en un club concreto (el Ancienne Belgique de Amberes). Fat Ronnie ofrecía una receta de synth-pop británico y música sintética europea (EBM, Hi-Nrg) que encandiló semana tras semana a una parroquia en aumento creciente.

Un día desapareció —según las malas lenguas por su afición a «empolvarse la nariz»—, y el testigo de Ronnie fue recogido por otro DJ, Marc Grouls, que según cuenta la leyenda fue el primero en pinchar «Flesh», de A Split Second, a

33 rpm en vez de a 45, y así transformar lo que era un agresivo tema EBM en una sensual y undulante explosión de sonido sintético. El tratamiento de decelerar los cortes de EBM y Hi-Nrg se extendió a los clubes más vanguardistas de Bélgica, y lo que inicialmente se llamó AB-Sound —por lo del club Ancienne Belgique— evolucionó en *nieuw beat.* Era solo una cuestión de tiempo que aquellos mismos DJs que deceleraban los discos empezaran a producir los sonidos por sí mismos: Grouls fue el primero —«Virgin In-D Skies»—, y muchos otros le siguieron. Las producciones autóctonas inundaron los clubes.

Boccaccio Life, en Gante, fue la catedral del new beat, un palacio de hormigón, cristal, neón y láser que congregó cada fin de semana a cinco mil devotos llegados de todos los rincones de Bélgica, y aún más allá: de Alemania, Holanda y Francia. «Entrar en el Boccaccio de Gante es como introducirse en una visión dislocada de la vida a cámara lenta —escribía Mathew Collin en su artículo "Nieuw-Beat. The New Beat of Belgium" para *i-D*—. Dos mil quinientas personas de pie, espalda rígida y extremidades balanceándose en un robótico medio tiempo al son del deconstruido eurobeat. El tempo es tan lento que las vibraciones están cerca de parar el corazón. Los bombos estallan en cascadas de reverberación digital, los sonidos ondulan sensualmente y cualquier rastro de voz es reducido a un rugido. *Bass, how low can yougo?»*

Los llenos en Boccaccio, Vértigo (Bruselas) y Prestige (Amberes) fueron la confirmación semanal del éxito de un género que, a pesar de la ridiculización a la que es sometida continuamente en los medios, fue capaz de mantener una emergente industria discográfica. Si en lo popular triunfaban discos como «Move Your Ass & Feel the Beat» (Erotic Dissidents) y «The Sound of C» (Confettis), en los clubes estos se diseccionaron en multitud de variantes: del acid-beat de Dr. Phives o Miss Nicky Trax («Acid in the House») al futurismo de Amnesia —su álbum *Hysteria* es de lo mejor del período—, pasando por inclasificables híbridos como «Rainbows» de Jade 4U o «Drop the Deal» de Code 61, el experimento ethno-beat de un tal Renaat Vandepapeliere.

Y fue precisamente Renaat el máximo responsable de llevar la electrónica

belga al siguiente nivel. Junto a su mujer, Sabine Maes, había fundado en 1984 un pequeño sello, R&S —acrónimo, claro, de Renaat & Sabine— que, con la explosión new beat, cobró nuevo vigor y comenzó a editar aventureros 12 pulgadas, tanto producciones propias (The Project, Space Opera, B-Art, Spectrum) como licencias americanas (R-Tyme, Fingers Inc). R&S fue uno de los sellos pioneros en apostar por el talento transatlantico en un momento en que Bélgica no prestaba gran atención a la revolución que se estaba fraguando en Norteamérica: el new beat tomó su inspiración del synth-pop británico, el eurodisco sintético y la EBM belga, y la incorporación de corrientes más novedosas como el acid —para crear lo que se denominó acid-beat— fue solo reflejo de las modas que triunfaban en Inglaterra. Jo Casters, el hombre tras Poesie Noire y parte del trío de productores Morton-Sherman-Bellucci —los Stock, Aitken & Waterman del new beat—, era uno de los pocos que se atrevía a pinchar los *imports* americanos en clubes como el Belgian Congo de Leuven para una minoría. Como él mismo dijo, la música americana no triunfaba porque era «demasiado alternativa». Nadie en Europa tenía el valor de editar algo tan arriesgado como el «Fin Strong» de Fingers Inc. Nadie excepto, claro, R&S.

En el bienio 1990-1991 R&S, con base en Gante, consiguió cambiar la faz del techno con unos 12 pulgadas que se introdujeron en las maletas de los DJs punteros. Un catálogo, al principio, firmado mayoritariamente por un sólido y pequeñísimo núcleo de productores «residentes», básicamente el inglés David Morley y el español —afincado en Bélgica desde la infancia— Marcos Salón, al que se unieron contribuciones de visionarios como los ingleses Nexus 21 o Dave Clarke —escondido tras el seudónimo Hardcore—, los italianos Morenas o el americano Suburban Knight. Que muchas de las aportaciones extranjeras sean temas licenciados de otros sellos no restaba mérito a la labor de Renaat, sino que demostró su particular visión y olfato para reconocer las ideas más avanzadas del momento entre la abultada sobreproducción discográfica de 1990.

De todos modos, si hubo alguien realmente responsable de poner al sello en boca de todos, ese fue Joey Beltram, un postadolescente neoyorquino que

revolucionó el panorama mundial con su segundo trabajo para R&S, un EP titulado, sencillamente, *Beltram Vol.l,* y que contenía bombazos como «Sub-Bass Experience», «The Reflex» y, sobre todo, «Energy Flash», demoledor hit moldeado alrededor de una sólida y oscura línea de bajo y un intermitente sonido de teclado, una especie de sirena infernal que emitía desde lo más profundo del averno. Licenciado inmediatamente por Transmat, «Energy Flash» se convirtió en el prototipo a emular, aunque Beltram siguió subiendo el listón y rizando el rizo con los tremendos «My Sound» y «Mentasm».

El de Queens fue, pues, el responsable de la reputación que alcanzó R&S en los primeros noventa como uno de los sellos más ruidosos del planeta, responsable de discos que, como decía John McReady en su *A-Z Of Techno,* «suenan como toda una calle llena de coches a los que se les ha disparado la alarma». Pero Beltram no fue un caso aislado, sino la punta del iceberg de una nueva escuela de productores en la Gran Manzana, la mayoría de ellos concentrada en Brooklyn, que respondían a nombres tan neoyorquinos como Tommy Musto, Lenny Dee o Frankie «Bones». Eran jóvenes y estaban dispuestos a comerse el mundo, a romper las barreras que separaban house y techno, mas interesados en la energía y agresividad del hip hop —casi todos eran ex b-boys— que en la emoción del techno de Detroit. Ellos convirtieron el sampler en su arma predilecta para crear nuevos y fantasiosos híbridos: el tándem Musto-Bones ensayó su improbable mezcla de techno, house, hip hop y lo que se les pusiera a tiro para crear un nuevo tipo de freestyle urbano en su aclamada serie *Looney Tunes* o en los incombustibles maxis *Bonesbreaks.* Nació así una concepción típicamente *made in New York* del techno que tuvo, con marcados altibajos, continuidad durante toda la década.

Mientras, en Europa R&S marcaba el minuto: nuevos valores engrosaban constantemente la escudería —Cristian Jay (CJ Bolland), Dave Ángel, Robert Leiner— entregando puntualmente nuevos y excitantes 12 pulgadas; y su caballo encabritado (un logo sustraído a la marca de coches Ferrari) se convirtió en sinónimo de calidad, aunque Renaat y Sabine no fueron los únicos responsables

de situar a Bélgica en el mapa del techno mundial. Productores como Frank De Wulf —y su popular serie *B-Sides*— y sellos como Dance Opera, Usa Import o Music Man, los dos últimos surgidos a la sombra de sendas tiendas de discos, fueron referentes ineludibles del período. Y así siguieron las cosas en el noventa y dos cuando Renaat y Sabine descubrieron a un adolescente inglés, el primer niño prodigio del techno, de sobrenombre Aphex Twin. Otros fichajes de aquel año respondieron al nombre de DJ Hell, Jam & Spoon, PCP, Jaydee o Golden Girls —para más señas, Paul Hartnoll, de Orbital—. Fue el momento más dulce de la compañía, un período de hegemonía que se alargó hasta mediados de la década: durante años R&S fue el sello techno por excelencia, corona que le arrebató, años después, el berlinés Tresor.

Si Bélgica tomó la inspiración de modelos propios y se nutrió de talento extranjero, Holanda hizo exactamente lo contrario. La escena holandesa, a diferencia de sus vecinos, se inspiró en los modelos americanos clásicos —Chicago, Detroit— y cristalizó en un hervidero de variantes estilísticas muy localizadas geográficamente, hasta el punto de que se puede afirmar que cada ciudad holandesa ha tenido su variedad de techno particular.

Y si se habla de Holanda, pues, hay que referirse a Eindhoven y, sobre todo, a Djax Up-Beats, el sello de Saskia Slegers, una compañía que empezó dedicada al hip hop pero que cambió de registro cuando un tal Stefan Robbers entró en la tienda de discos en la que trabajaba Saskia para entregarle una maqueta. Impresionada por lo escuchado, decidió editarlo inmediatamente, pero como aquello no encajaba en la línea que hasta entonces había seguido decidió inaugurar una división, Djax Up-Beats. Destinado a representar un importante papel en la evolución del género, el sello apareció justo en el momento en que el techno sufría una masiva popularización —coincidió con el fenómeno de las raves a lo largo y ancho de Europa—, por lo que la pequeña etiqueta de Eindhoven se convirtió en la reserva underground de una escena cercana a la

comercialización. Si en un principio fueron los artistas locales los que coparon casi toda la producción (Terrace, Edge of Motion, Major Malfunction, Like a Tim, Random XS), la pasión de Saskia, también conocida como Miss Djax, por los sonidos más oscuros y contundentes que venían de Chicago dio a la compañía otra orientación y una increíble proyección internacional. Lo que empezó con la recuperación de un puñado de clásicos de la Windy City acabó siendo un fichaje en masa de artistas provenientes de la capital de Illinois, hasta el punto de que frecuentemente se identifica a Djax con la escena de Chicago.

De nuevo una providencial maqueta, esta vez del joven productor americano Mike Dearborn, fue la causa de que el sello tomase este camino, y Miss Djax la principal responsable en la recuperación de una escena próxima a la desaparición. Tras el colapso de la industria discográfica a raíz de la explosión house, y hastiados de las frecuentes estafas a las que les sometieron sellos como Trax o DJ International, muchos artistas abandonaron del todo la actividad musical —el caso de Chip E o Adonis—. Djax no solo recuperó talentos que se creían desaparecidos —Armando, Steve Poindexter—, sino que descubrió una nueva generación de artistas —Glenn Underground, Paul Johnson, Boo Williams, DJ Skull— con un nuevo concepto del sonido Chicago, más electrónico y contundente, basado en las lecturas más minimalistas y macarras del precedente sonido *jacking*, y que tomaba buena nota de todo lo que acontecía en Detroit, Nueva York y Europa. Era la interfaz perfecta entre Europa y Chicago. Esta política de vocación underground dio pronto sus frutos y convirtió a Djax en punto de referencia ineludible y objeto de culto para una nueva generación de DJs que, como el francés Laurent Garnier, propagaban el evangelio de la nueva música por el Viejo Continente.

La orientación cada vez más dura de Djax Up-Beats obligó a Stefan Robbers a buscar una nueva plataforma para sus trabajos, cada vez más orientados hacia una electrónica expresiva, claramente inspirada en el Detroit más emocional. Así nació Eevolute Muzique, sello que durante un tiempo cobijó las aventuras de Robbers y su compinche, el poeta Wladimir Manshanden. No fue un caso

particular: sus antiguos compañeros en Djax Dylan Hermelijn y Gert-Jan Bilj, más conocidos como Edge of Motion, fundaron 100%Pure, una propuesta que se movía entre la electrónica contemplativa y poderosos *tours de forcé* sintéticos a medio camino entre el trance y el techno más purista, como los firmados por Steve Rachmad. Destinado a desempeñar un papel protagonista en los últimos años de la década y aún más allá, Rachmad ejemplificó la elegante concepción de buena parte del techno facturado en los Países Bajos: tomó como referencia el sonido de la Motor City y lo moldeó inyectando pequeñas dosis de soul y trance hasta crear depuradas piezas de minimalismo bailable. Detroit fue también el referente para Orlando Voorn, otro de los nombres importantes en la escena. Antiguo campeón del DMC holandés, Voorn evolucionó de un sonido de tradición europea (sus maxis como Frequency) al típico híbrido holandés, e incluso colaboró con Blake Baxter, Juan Atkins y a editar en KMS el incombustible «Flash», firmado como Fix.

La conexión con América también funcionó para Jochem «Speedy J» Paap, que encontró en +8, el sello de Hawtin y Acquaviva, el espacio perfecto para desarrollar una carrera que combina minutos de onanismo detroitiano —«Journey», «Analogical»— con gamberradas cercanas al gabba («Pullover», «Something for Your Mnd») hasta alcanzar cierta madurez estilística con el LP *Ginger* (Warp, 1992). Otros puntos de interés son Utrecht, sede de la enigmática AWAX Foundation —otros fugitivos de Djax— o La Haya, donde se desarrolló una particular mixtura de minimalismo, acid ruidista y experimentos electrónicos que tiene su representante en Unit Moebius y el sello Bunker.

Mención aparte merece el caso de Rotterdam, donde se fraguó la escena gabber, comúnmente llamada gabba. Esta variante hipervitamínica, acelerada y ruidosa del techno puso el contrapunto cafre a la electrónica purista y parsimoniosa que tanto predicamento tenía en Holanda. Tradicionalmente se considera que el gabba nació con las innovadoras sesiones de DJ Rob (Rob Janssen) en el Parkzicht de Rotterdam. Esa escena, según algunos todo un estilo de vida, está íntimamente ligada a los *supporters* del Feyenoord, tanto que los

primeros hits del movimiento —«Amsterdam, Waar Lech Dat Tan?» («¿Dónde cono está Amsterdam?»)— se basaban en la tradicional rivalidad futbolística entre el Feyenoord y el Ajax. Otras barbaridades como «Alies Naar De Klote» de Euromasters y «The Nightmare» de Holy Noise —seudónimo tras el que se escondía Paul Elstak, figura clave de los inicios del gabba— fueron clave para exportar el fenómeno, primero a las otras ciudades holandesas y, aún más allá, a países vecinos como Alemania o Francia, de donde proviene el mejor DJ del género, Manu Le Malin. Poco después el hardcore holandés cruzó el Atlántico: Lenny Dee con Industrial Strenght en Nueva York y los muchachotes de Drop Bass Network en Mlwaukee se encargarían de Haría.

Con retraso respecto a los Países Bajos pero con más intensidad si cabe, el techno echó raíces en Alemania, al igual que en el caso holandés, con una escena fragmentada local y estilísticamente y de gran vitalidad, ya que multitudinarias raves y eventos como Mayday o la Love Parade berlinesa ayudaron a consolidar una escena que tiene en publicaciones como *Frontpage o Raveline* su cobertura más fiel.

Frankfurt es uno de los centros neurálgicos del primer techno alemán, aunque solo sea por tradición. Es allí, justo debajo del aeropuerto, donde está uno de los clubes electrónicos más importantes y veteranos de Europa, el Dorian Gray Technoclub, en el que Talla 2XLC, su DJ residente, programaba música con claras raíces en la EBM del centro de Europa: agresividad, ruido e intensidad. Y si el Technoclub representaba el vínculo con la tradición, el Ornen era el presente, un club de horario flexible en el que las sesiones se alargaban durante días. El carismático Sven Váth era su chamán y sumo sacerdote, y el impulsor de un sonido, el trance, que a la larga se identificó con la ciudad, así como con sellos del peso de Hardhouse y Frankfurt Beat y productores como Oliver Lieb o Pascal FEOS.

También desarrolló su actividad en Frankfurt el clan PCP. A imagen y usanza

de UR, este anónimo colectivo gravitaba alrededor de Marc Acardipane, responsable de un buen número de las composiciones más arriesgadas de aquellos años. Escondido tras seudónimos como Trip Commando, Mescalinum United o The Mover, Acardipane y su equipo practicaban electrónica oscura, extrema, que rozaba físicamente lo industrial.

Colonia era la ciudad de un puñado de ex mods apasionados por el acid —Wolfang Voigt (Mike Ink) y Jorg Burger— y ñipados de la maquinaria analógica —Air Liquide—, que desarrollaron una prolífica e incestuosa actividad en etiquetas como Forcé Inc, Structure, Blue, Djungle Fever y un sinfín mas, mientras que Munich tiene al excepcional Helmut Geier (DJ Hell) como figura principal. Antiguo punk reconvertido en gurú del house, Hell es responsable de adaptar el espíritu de la *dark wave* al contexto techno. Al lado de estas escenas locales sobreviven hiperactivos francotiradores como el incombustible Thomas P. Heckmann o los enigmáticos Martin Damm (The Speedfreak, Biochip C) y Uwe Schmidt (Atom Heart, Lassigue Bendthaus, Señor Coconut).

Mención aparte merece el caso de Berlín, por méritos propios la capital techno del país, incluso antes de que fuera la capital política tras la caída del Muro. La escena berlinesa la determinó en gran medida el nacimiento y ascenso de Tresor, un sello-club que, desde mediados de los ochenta e impulsado por Dimitri Hegemann y Achim Kohlberger, marcó la actividad techno de la ciudad. Dimitri y Achim se habían curtido en multitud de negocios, del sello Big Sex a locales como el bar Fischlabor y el club UFO, embrión de la escena berlinesa:

> En abril de 1988 abrimos este club ilegal cerca del Muro, en el distrito Kreuzberg-36 —explica Dimitri—. Pinchábamos acid-house para unas cincuenta personas. Cuando las autoridades cerraron el club nos encontramos sin dinero y sin ningún lugar donde continuar nuestras actividades. La caída del Muro cambió totalmente la situación: de la noche a la mañana disponías de todo el espacio que quisieses. Cuando encontramos esa vieja cámara acorazada en el corazón de Berlín, fue como penetrar en una pirámide. Conforme entrábamos en aquel edificio, cerrado durante cuarenta años, alumbrándonos con la ayuda de unas velas, nos dimos cuenta de que algo mágico sucedería en aquel espacio. En marzo de 1991 se inauguró Tresor. Era el momento justo: estaban todos esos chavales del Berlín Este deseosos de celebrar su reciente libertad, el techno era novedoso y excitante y el club

estaba perfectamente emplazado entre los dos Berlinés. ¡Un éxito!

Situado en las antiguas cajas fuertes de lo que fueron en su día los grandes almacenes más importantes de Europa, el club se rigió por una avanzada y radical programación que combinaba héroes locales (Tanith, Dr. Motte, Rok) con invitados de excepción como UR y Eddie Fowlkes. La conexión con Detroit se extendió a la división discográfica del club, que se inauguró con X-101, un proyecto de Underground Resistance. Comenzó así un eje Detroit-Berlín que benefició a ambas ciudades: por un lado reforzó el prestigio de Tresor, y por otro maximizó la difusión de trabajos revolucionarios como los de X-102: *Discovers the Rings of Saturn* (1992).

Tresor publicó también los primeros trabajos en solitario de JefTMills, un personaje que muchos ven como el verdadero artífice del techno moderno, responsable de una idea del techno que ha influido —y determinado decisivamente— el curso del género. Suya es una original concepción en la que los temas son destripados de todo lo innecesario —incluso su estructura y desarrollo— hasta quedar reducidos en su mayor parte en meros loops; matices deconstructivistas que tienen raíz tanto en su actividad como DJ como en su particular discurso teórico. Mills buscaba, por un lado, disponer de material más y más simple, materia prima para sus sets con la que poder construir y desmontar a voluntad; por otro, también se hizo partícipe de la tradición detroitiana de desnudar los temas de lo innecesario. Ambos conceptos se materializaron en su propio sello, Axis, en 12 pulgadas que respondían a un discurso y una reflexión perfectamente estudiados: usar la música como plataforma de su peculiar filosofía, y convertir a sus vinilos en una especie de manifiestos, no ya revolucionarios, como en la época de UR, sino marcadamente humanistas, retomando en cierta manera el futurismo positivo del primer techno de Detroit.

En los noventa la situación en América cambiaba. Estaba surgiendo una escena

que poco tenía que ver con los jóvenes suburbanos de Detroit que, hasta entonces, habían dictado las pautas. A lo largo y ancho del Medio Oeste americano (el Midwest) creció un movimiento organizado en raves en cuyo origen tuvieron un papel importante los eventos que regularmente organizaban en Detroit Richie Hawtin y el promotor Sam Fotias. Con nombres como Hard, Heaven And Hell o Mayday pretendían continuar la tradición de fiestas que Derrick May y los suyos montaron en bloques abandonados, cerca del edificio de la General Motors en Woodward Avenue. En su lugar, los saraos de Hawtin congregaban a cientos de adolescentes con poco que ver con la escena de Detroit, algo que sembró la desconfianza entre clanes locales como UR.

Era una legión de fans la que se congregaba religiosamente en todos los eventos que organizó el de Windsor, un intercambio a dos bandas, ya que fue esta escena la que inspiró al joven Richie en su nuevo proyecto, Plastikman (sus adeptos, claro, adoptaron el nombre de *plastikheads)*. Tan simbiótica es la relación que el proyecto tomó un giro decisivo —estuvo en un tris de desaparecer— cuando a Hawtin se le prohibió pisar los Estados Unidos durante dos años por haber sido cazado actuando sin permiso de trabajo. Como legado de la época han quedado sus dos primeros LPs como Plastikman, esbozados solo con la ayuda de la 303 y un puñado de cajas de ritmos que le sirvieron para explorar una concepción al filo del minimalismo dance, extremado hasta el paroxismo en temas como «Helikopter» o «Spastik».

El fenómeno de las raves estuvo conectado a una escena de músicos y sellos con base en el Medio Oeste y tentáculos en Nueva York y Chicago. Si bien un importante factor lo jugaron desde Milwaukee la *crew* hardcore de Drop Bass Network —responsables de las famosas raves rurales Furthur—, el gran centro neurálgico estaba en Saint Paul, estado de Minnesota, donde tenían sede Woody McBride (DJ ESP), Freddie Fresh y su telaraña de etiquetas —Communique, Head In The Clouds, Analog, Electric Music Foundation—. Plataformas como Contact (DJ Hiperactive) en Chicago o Sinewave (Damon Wild) y Proper (Steve Stoll) en Nueva York completan tan efervescente panorama.

Varios de estos sellos tuvieron proyección internacional gracias a Seventh City, la compañía fundada por Daniel Bell tras su marcha de +8 y Cybersonik. Bell, sin embargo, hizo algo más que dedicarse al negocio discográfico: oculto como DBX encontró en la economía de medios su mejor vía de expresión para una electrónica que rezuma funk por los cuatros costados.

> Musicalmente estaba intentando crear algo más cercano a las raíces funk y disco de los sonidos Chicago y Detroit —confirma Bell—. Desarrollar y actualizar los cimientos sentados por productores como Roger Troutman, James Brown, George Clinton o Kraftwerk dentro de un sonido más lineal y minimalista. También estaba muy influenciado por el compositor Steve Reich y la manera como creaba cambios sutiles en su música. Muchas de sus composiciones me enseñaron que la manera de disponer los sonidos puede ser más poderosa que los sonidos en sí. Intenté aplicar la misma estética a mi música, y creo que eso me ha diferenciado de los otros productores.

Sus ultraminimalistas composiciones («UFO», «Fin Losing Control»), en las antípodas del torbellino sonoro de Cybersonik, son el elemento clave para comprender la génesis y el desarrollo del minimal techno de los ocho años posteriores, mientras que el otro fue sin duda Robert Hood. Su *double pack Minimal Nation* (1993) se considera —lo dice Surgeon— un momento pivotal en la evolución del techno: ocho cortes de funk futurista que elevaron al género a un nuevo estadio. Atrás quedaba su estancia en UR, un período de aprendizaje en el que actuó de «ministro de propaganda» del colectivo al lado de Alan Oldham y que terminó al partir de la formación junto a Jeff Mills.

Hood comparte con Mills actitud e ideas, y fruto de esa comunión fueron la primera y sexta referencias de Axis: una estructura de secuencias rotativas e hipnóticas con sus elementos reducidos al mínimo, con la que consiguió dinamismo y la sensación de que los elementos ausentes son casi tan importantes como los presentes, una mecánica en la que el espacio es el elemento clave; una exquisita arquitectura sónica que sin duda es una de las últimas grandes aportaciones de la Ciudad del Motor junto a la obra de Drexciya.

Surgidos en UR, Drexciya fue la formación más sorprendente de la época. Su

cerebro, James Stinson —vinculado a otras misteriosas entidades como Dopplereffekt, Elektroids, Transllusion y The Other People Place— tiene el mérito, junto a Aux 88, de haber recuperado en América el olvidado legado del electro y haberlo adaptado a los nuevos tiempos: lejos de los reviváis que empezarían a florecer en los años siguientes, la suya es una visión sincera y no exenta de humor que combina una mitología ficticia de motivos submarinos —Drexciya y Lardossa como ciudades sepultadas por las aguas, los drexciyanos como una raza de hombres acuáticos surgidos de la mutación de los fetos de las esclavas asesinadas (y arrojadas al mar) en los viajes de los tratantes de negros entre África y el Caribe— con una electrónica básica y llena de carisma. Capaces de cubrir el espectro entre la *listening music* y la pista de baile, Drexciya dieron el tono base para muchas de las propuestas que aparecieron en la segunda mitad de la década, y es que, años después de su aparición, el techno sigue buscando inspiración en Detroit, ya sea en el retrofuturismo de Drexciya, la credibilidad underground de UR —y su sello paralelo Red Planet— o el minimalismo de Hood y Mills. Figuras clave que han marcado la tónica del techno contemporáneo, de I-F a Surgeon. Alguien dijo que el electro era «el ritmo que jamás será vencido». Se equivocaba: ese es el techno.

11

DÉJAME SER TU FANTASÍA: EL VERANO DEL AMOR Y LA EXPANSIÓN DE LAS RAVES (1986-1992)

JAVIER BLÁNQUEZ

La gente comenzó a ir a clubes, pero al poco tiempo llegaron las raves. En tan solo dos o tres meses pasamos del aburrimiento a ver cómo millones de personas se volvían locas con esta música. Recuerdo estar pinchando en el Hacienda, a la una de la madrugada, y ver cómo todo el mundo consultaba flyers, llamaba por teléfono y se informaba de fiestas. Cuando decidías ir a una en las montañas, te encontrabas atrapado en un enorme atasco en la autopista; tardabas hora y media en llegar. Era algo nuevo, y todo cambió: llegó el éxtasis, aparecieron nuevos promotores y hubo la explosión de los DJs, todo en pocas semanas. La droga cambió a la gente y desapareció la violencia en el fútbol: en los campos, en vez de pelearse y acuchillarse, los *hooligans* se abrazaban; jugaban con plátanos y martillos hinchables.

LAURENT GARNIEB

—Entonces... ¿qué es lo que te hace esta mierda exactamente?

—Incrementa la cantidad del neurotransmisor serotonina al inhibir las defensas del cerebro.

—Oh... no me entiendes. Lo que quiero saber es cómo te afecta.

—Te eleva. Estimula tus sentidos, especialmente el tacto. Desarrolla un sentimiento de conexión, apertura, honestidad. Pero si quieres tener éxito con esta droga, debes estar bien informado.

De la película *Groove* (Greg Harrison, 2000)

Chicago, Detroit y Nueva York creaban en sus laboratorios secretos la nueva dance music, pero como bien indican Bill Brewster y Frank Broughton en su obra *Last Night a DJ Saved My Life,* fue Gran Bretaña la que le dio un hogar donde ser comprendida y estimada. Sobre todo en materia de house: germen de lo que poco después se bautizaría como «Verano del Amor», el acid sirvió de banda sonora para la eclosión de la cultura rave, una combinación ideal de droga —en singular: la llegada del éxtasis a Inglaterra, donde se le conocería también, y sencillamente, como E, vía Nueva York importó otra manera de entender recreativamente la música y el componente social del baile—, ritmos electrónicos lisérgicos, revuelta juvenil y aventura. Especialmente relevantes son estos dos factores a efectos sociales: el hecho de una masa juvenil necesitada de nuevas sensaciones, lanzada a un carrusel de júbilo colectivo, espoleada por la necesidad de hedonismo, está en la base del fenómeno rave como fotografía de la mayor revuelta —musical, sí; pero también ideológica y estética— desde el triunfo del punk en el setenta y siete.

Las raves, fiestas ilegales que congregaban en puntos remotos y en grandes espacios —almacenes abandonados, hangares o, generalmente, a cielo abierto— a una multitud dispuesta a bailar hasta el amanecer, dieron su razón de ser a una música (una ciencia del sonido) que pregonaba ser consumida en sociedad. Espoleada por el impacto mental y corporal del éxtasis —droga de efectos energéticos y empáticos, esto es, que ayuda a la desinhibición y a las relaciones personales, a generar amor y amistad artificial—, la escena rave inglesa transformó la manera de pensar, sentir, escuchar y crear de millones de seres, y significó a su vez el kilómetro cero en la futura expansión, primero europea y más tarde mundial, de una nueva música de baile que contaba con la electrónica como método.

La mitología creada alrededor de este fenómeno tiende a magnificar en exceso no su trascendencia, aspecto este que no puede ponerse en duda, sino su novedad, olvidando que quince años atrás, en el norte de Inglaterra, la escena

northern soul vivió sus mejores días. Antecedente directo del comportamiento rave por su confluencia de música (rarezas del soul americano de la edad de oro de la Motown, principalmente los llamados *stompers*, veloces descargas de orquestación y beat cuatro por cuatro), baile frenético animado por el consumo compulsivo de anfetaminas y tráfico humano que implicaba varias horas de viaje hacia esos lugares donde, única y exclusivamente, podían oírse semejantes incunables del genuino pop negro. Movimiento principalmente de clase obrera (salir de noche a bailar y olvidarse de las miserias del día a día es la base del *ethos*, más escapista que hedonista, de ambas subculturas), el northern soul estableció un circuito de locales que han pasado a la historia del clubbing: el Mecca de Blackpool (propiedad del legendario DJ Ian Levine), el Twisted Wheel de Manchester o el famoso Casino de Wigan. Pero, pese a todo, aquellos años no dejaron de significar un fenómeno local, apasionado y a pequeña escala que de ninguna manera podía pronosticar lo que ocurrió tres lustros más tarde. Pero antes de emprender la ruta de la carretera orbital M25 hay que analizar la raíz del fenómeno en una isla del Mediterráneo. Ibiza, claro.

l. Ibiza: momentos en el paraíso

Quien en los años setenta ansiaba libertad, un paraíso en la tierra y escapatoria a la persecución fascista del régimen del general Franco, podía acabar recalando en Ibiza. España, sumida en el final de una dictadura que casi duraba cuarenta años, también tenía su válvula de escape para una población que acostumbraba a ser gay o afín al ideal de paz universal. «Ibiza siempre ha sido un refugio para la gente poco común», explica José Padilk, llegado a la isla desde Barcelona en 1973 y futuro DJ en Café del Mar. «Gente intelectual, especialmente. Solemos acordarnos de los hippies, pero en los años cincuenta ya estaban los beatniks. En Ibiza siempre ha habido marcha.» Tierra a la vez cosmopolita, este rincón de las

islas Baleares era el hogar de una nutrida comunidad plurinacional que acabó otorgándole carácter y vida: desde la apertura de Pacha, la discoteca por excelencia, la isla siempre ha vivido movimiento nocturno, conexión con Nueva York («un tal César que pinchaba en Pacha iba allí a comprar material, fue el que trajo la música disco a Ibiza. Pacha estuvo en vanguardia, aunque en los ochenta Ku era lo más, por sonido, espectáculo, glam, el colorido de los travestís... Se pinchaba de todo, rock y electrónica. Escuché a The Art of Noise allí por primera vez», recuerda Padilla) y atractivo turístico. La popularidad del Interraíl y el abaratamiento de los vuelos chárter entre Inglaterra e Ibiza, que tenía aeropuerto internacional desde 1967, propició que la isla fuera destino para las vacaciones de muchos británicos de salario modesto, y su amplio surtido de locales —Lolas, Glory's, Ku y el after Amnesia— ayudó a crear un público para el que los conceptos «clubbing» e incluso «house» ya no resultaban del todo nuevos.

En 1976, huyendo de la dictadura militar en Argentina, llegó a Ibiza Alfredo Fiorito, un antiguo promotor de rock que, con el paso de los años, acabó poniendo discos en Amnesia, una discoteca que no encontró su lugar hasta que adoptó el papel de afterhours. En la temporada estival de 1984 Amnesia comenzó a abrir a las cinco de la madrugada y a recoger a la masa que salía de Ku, unas mil personas que pasaron a ser más al año siguiente y que pudieron disfrutar de una manera de pinchar en la que se mezclaba de todo, desde psicodelia de los setenta a vinilos de funk, éxitos del synth-pop y los primeros maxis de house que con dificultades llegaban a Europa. La comunidad inglesa que cada verano poblaba las calas y los clubes bautizó esa manera de mezclar como *balearic beats*, aunque salta a la vista que, más que una opción estética, aquella macedonia de sonidos era fruto de la escasez. En palabras de José Padilla, «lo de los *balearic beats* es una chorrada, porque ni siquiera se inventó aquello en Baleares; yo ya pinchaba de esa manera mucho antes, en Lloret de Mar. Se ponía un poco de todo porque había que llenar ocho horas con música y los discos que teníamos tampoco eran tantos, así que seleccionabas de aquí y de

allá». A pesar de todo, aquello ayudó a vaciar de cerumen muchos oídos y a romper fronteras, algo que, con la llegada del éxtasis y el acid house, abrió una nueva manera de percibir la música y las relaciones sociales.

«Yo no recomiendo el uso de drogas —aconseja Padilla—, pero sí debo decir que si hay una droga positiva, esa es el éxtasis. El éxtasis de antes, que no el de ahora, que es caca. El MDMA auténtico libera la mente, ayuda a la comunicación. Yo he visto a mucha gente cerrada cambiar de golpe debido al éxtasis.» Sintetizado por primera vez en 1912 por la compañía Merck, en Alemania, el MDMA (abreviatura de metilenodioximetanfetamina, nombre científico de lo que conocemos como éxtasis) se aplicó únicamente para fines militares, hasta que en 1965 el químico Alexander Shulgin, investigador de las propiedades psicoactivas de ciertas sustancias, volviera a sintetizar MDMA a partir de la mescalina y promoviera su uso en pleno auge —estamos en San Francisco— de la psicodelia. Shulgin defendía el consumo en pareja como medio para el descubrimiento interior, pero nunca llegó a saber del potencial de la droga tomada en colectividad. Explicado en palabras sencillas, el éxtasis afecta a las relaciones entre las personas, ayuda a la comunicación, a desinhibirse, a dejar atrás los miedos y la timidez y a desarrollar un sentimiento de empatia, afinidad, amor, amistad.

El MDMA puro tiene una parte de estimulante, de características similares a las de la anfetamina, pero también, y he ahí lo que importa, de empatógeno —es decir, ayuda a experimentar los sentimientos de los demás como propios, a generar un sentimiento de colectividad—. El éxtasis libera neurotransmisores cerebrales como la serotonina o la dopamina, precisamente los que inducen sensación de placer. Una persona que consume éxtasis, al cabo de una hora se siente en armonía con el mundo, experimenta euforia y felicidad. Si la gente que hay alrededor también ha tomado, el sentimiento es colectivo y se multiplica. Si suena música —repetitiva, electrónica—, esta se percibe de manera intensificada. Y aunque el éxtasis tiene su reverso negativo (pérdida de los niveles de serotonina a medio plazo, que afectan a la felicidad del individuo;

sudores, aceleración del ritmo cardíaco, deshidratación), en su primer estadio los pros ganan a los contras: no en vano, era la droga del amor.

El éxtasis no se extendió por Ibiza a nivel masivo hasta mediados de los ochenta. Con anterioridad había sido una droga recreativa para la élite americana y británica; algunos héroes del post-punk inglés —Boy George, Marc Almond— recuerdan haber ingerido su primera pastilla en selectos clubes de Nueva York, y en Ibiza eran hippies, estrellas del pop e intelectuales quienes tenían acceso privilegiado. Con la llegada del primer house de Chicago, sin embargo, también se popularizó el éxtasis y, con él, un público que pudo vivir en sus propias carnes la confluencia de placer artificial y discos lisérgicos. Aunque a efectos históricos, la fecha clave es septiembre de 1987, cuando al por entonces poco publicitado DJ de rare groove Paul Oakenfold se le invitó a pasar una semana en Ibiza con motivo de su vigesimosexto aniversario.

«No era la primera vez que Oakenfold venía a Ibiza —revela Padilla—. Yo ya lo tenía visto de antes; solía venir con Trevor Fung y Nicky Holloway a un bar en el que yo pinchaba, Project, a pegar la oreja, a aprender de los DJs españoles.» Sin embargo, lo nuevo fue el éxtasis. En aquel viaje tomaron parte, además de Oakenfold, sus amigos Nicky Holloway y Johnny Walker, también un DJ de soul. Holloway, por su parte, invitó a otro DJ, Danny Rampling, que intentaba abrirse camino y que unas semanas antes había vuelto de Nueva York. Aquella semana, generosa en clubbing, sol, aire libre y amaneceres en Amnesia con la música especial que seleccionaba DJ Alfredo («un buen DJ —reconoce Padilla—; supo encontrar su lugar justo, con la gente adecuada, la droga precisa y el entorno ideal. Aunque era también un selector egoísta, que tapaba las galletas de los discos y que, en la cima de su estrellato, no dejaba pinchar a nadie antes o después de él»), fue la que les abrió a cientos de nuevas posibilidades. Por supuesto, también desempeñó su papel decisivo el experimentar por primera vez con éxtasis. «Un papel menor —justifica Danny Rampling— Solo fue una herramienta para sentir mejor todo aquello. El éxtasis fue secundario, porque lo importante fue toda la música que sonó aquella semana. Ver pinchar a Alfredo

era algo diferente; en Estados Unidos no había visto nada parecido.» A la vuelta de las vacaciones, de regreso en Londres, el objetivo de los cuatro fue trasladar el espíritu de Ibiza a su aburrido día a día. Según Rampling, «el primer paso en la evolución actual de la cultura dance».

2. London clubbing: el nacimiento del house en Gran Bretaña

«Es muy inglés eso de decir “todo comenzó en Londres” o “la escena empezó en Manchester” —explica Laurent Garnier, residente entre 1987 y 1988 en The Hacienda—. ¿Qué importa? La auténtica realidad es que no empezó en ninguna parte, o, mejor dicho, empezó en ambas ciudades a la vez, aunque en sendos lugares fuera una escena diferente. Lo que se pinchaba sí que era similar, porque prácticamente todo venía de Chicago; no había aún suficientes discos autóctonos.» La mitología explica que el decorado house en Inglaterra se organizó después de que aquellos cuatro pisaran Londres tras el regreso de sus vacaciones. La realidad, sin embargo, indica que desde hacía un año ya era habitual pinchar house en según qué cabinas, y no solo en la capital. Mike Pickering, desde The Hacienda en Manchester, Mark Moore en Londres (Pyramid) y Graeme Park en Nottingham se mostraban atentos rastreadores de vinilo, y junto al sonido común de la época (rarezas de funk y disco de los setenta: la escena rare groove impulsada por Norman Jay vivía sus minutos de gloria) no era extraño que se colara un corte de Marshall JefFerson o The It. «Move Your Body (The House Music Anthem)», incluso llegó a estar en lo más alto de las listas de éxitos.

«Había una fiesta llamada Delirium que en 1987 ya nos trajo house de Chicago, en la que participaron Frankie Knuckles, Liz Torres y Kim Mazelle, lo que indica que el house ya era bastante popular —recuerda Terry Farley, clubber de a pie en aquellos días, y más tarde uno de los principales DJs de la escena

acid— Había un par de sitios gay, como Pyramid, en los que básicamente solo sonaba house. Y también se consumía éxtasis, pero en las fiestas soul. Lo que no había era una mezcla entre house y éxtasis, que es lo que Danny y los demás trajeron de Ibiza. Demostraron que los dos elementos combinados provocaban un efecto diferente, mejor. Sinceramente, el acid no habría funcionado nunca en Londres sin drogas, nunca.» Danny Rampling, a la vuelta de Ibiza, se propuso prolongar aquellas vivencias paradisíacas. También lo intentó Paul Oakenfold: su fiesta Project, en la que debía pinchar Alfredo, especialmente venido desde Ibiza, nunca se celebró porque la policía lo impidió —«Paul la promocionó como una "fiesta éxtasis"; todo aquel que fuera era obsequiado con una pastilla que debía tragarse con los demás a la voz de tres: ¡uno, dos y tres! Pero no pudo ser», se lamenta Farley—; así que el comienzo de la llamada *ecstasy culture* pasó ineludiblemente por el segundo intento de Oakenfold (The Future) y, en especial, por Shoom.

Shoom comenzó un sábado de noviembre del ochenta y siete en un sótano que durante el día hacía las veces de gimnasio, el Fitness Centre. Rampling había vuelto de sus vacaciones sensiblemente afectado, transformado por la música. «Estaba atravesando un período de transición espiritual —cuenta—. Poco antes casi perdía la vida en un accidente de coche, en Estados Unidos, y mi nueva actitud existencia! se reflejó en aquel club. Vivir es maravilloso, y quería que la música y *úfeeling* lo transmitiera.» Shoom, pues, fue su vehículo para volcar el concepto de clubbing aprehendido en Ibiza, ese nuevo ideario prestado de los hippies de amor universal, y un eficaz remedio contra el tedio: Margaret Thatcher había renovado su mandato como *prime minister,* el paro azotaba a las clases modestas, pocas semanas atrás la bolsa vivía su «lunes negro» y la ambición principal del inglés medio era la de trabajar y ganar cuanto más mejor. Malos tiempos para los ideales: Shoom abogaba por la felicidad y, como resumen de su propósito, adoptó un viejo icono de los setenta en el flyer que anunciaba la tercera fiesta, la de enero: una circunferencia amarilla con ojos y sonrisa de oreja a oreja. Había nacido un símbolo moderno: el smiley

«Representaba a la perfección lo que perseguíamos: “paz, amor y positividad”, aunque después se convertiría en un gadget comercial. Salías a la calle y veías gente que lo llevaba en la ropa y gente que lo vendía; pocos meses más tarde el smiley estaba por todas partes. Aquello demostró que la escena había crecido.» Hacia el verano del ochenta y ocho, la congregación pequeña y exclusiva que Rampling había intentado preservar ya era de dominio público. Shoom no era el único club, y sus trescientos visitantes por mes —hay quien habla de doscientos cincuenta, otros de cuatrocientos: una cascara de nuez, en todo caso— eran desbordados por los miles de jóvenes que, solo en Londres, buscaban una fiesta en la que sonara eso que empezaba a llamarse acid.

Pero los comienzos no fueron fáciles. A la primera noche acudieron solo ciento cincuenta personas, la mitad de ellas seguidoras de un joven DJ proveniente del funk y reciclado al house que respondía al nombre de Cari Cox. Un mes después, cambiaba la gente y el *sound system,* prestado de Joey Jay, hermano del popular Norman Jay; se consolidaba el mensaje —Jenni, entonces novia de Danny Rampling, se encargaba de la selección de puerta, marcaba las pautas de comportamiento y animaba a esos *shoomers* que pasaban la prueba a sonreír y ser felices— y se afinaba la selección musical, cien por cien *balearic* y basada en mucho house y poco prejuicio. «La técnica de los DJs al principio era horrenda —rememora Terry Farley, habitual de Shoom desde su primera sesión —. Pero no era ese un factor importante, porque la energía era increíble. Lo más importante era la relación del DJ con la gente. Todos éramos amigos, así que el DJ pinchaba con sus amigos y bailaba con sus amigos. El material era muy Chicago, muy *jacking:* Marshall JefFerson, Joe Smooth, The Nightwriters, muchos 12 pulgadas de DJ International. ..» En enero Shoom tenía problemas para contener una afluencia de público que desbordaba el recinto, recibía la visita de estrellas del pop (miembros de Frankie Goes to Hollywood y Patsy Kensit, a la sazón cantante de Eighth Wonder) y concentraba a una élite privilegiada que guardaba su club y su música como un tesoro, alejada de la masa «ignorante» y de la prensa que todo lo tergiversa.

Jenni Rampling impidió siempre que pudo la entrada de periodistas en Shoom («toda promoción podía ser perjudicial, porque podía escapársenos de nuestro control. No queríamos desarrollarnos demasiado rápido, y sí prolongar aquel momento lo máximo posible», se justifica su marido), pero ello no evitó que en mayo la revista *i-D* se infiltrara y publicase un artículo que encendió la curiosidad. La escena ya tenía su portavoz of icial, *Boy's Own*, un fanzine fundado por Terry Farley y sus amigos Cymon Eckle, Steven Mayes y Andrew Weatherall (quien recuerda Shoom como «una congregación de *hooligans* hasta arriba de pastillas») que versaba sobre fútbol —todos ellos eran fanáticos del Chelsea—, política de izquierdas y música de baile, pero hasta aquel momento poco había trascendido de lo que allí sucedía, de los rostros sonrientes y del binomio éxtasis-house, del DJ como eje de la noche y de la música de baile como catalizadora de experiencias únicas. Como a todo buen sueño, empero, tuvo que llegarle el fin. El secreto no podía ser guardado durante más tiempo.

El 11 de abril de 1988, Ian St. Paul alquiló una de las noches del club Heaven para su propia fiesta acid, heredera de Project y The Future: Paul Oakenfold ocupó la cabina. Aunque la respuesta fue tibia en un primer momento (comprensible al tratarse de un lunes y de un recinto para dos mil almas), a los dos meses Spectrum —así se bautizó— funcionaba a toda máquina y las deudas de St. Paul —quince mil libras en flyers, promoción, arrendamiento y sueldos— se evaporaron como nada. Con la entrada del verano, Spectrum era el lugar donde había que estar. Shoom se había trasladado de recinto y perdía fuelle, y el nuevo local inaugurado por Nicky Holloway, Trip, se despreciaba en determinados sectores por cobijar a quienes fueron tildados de *acia teds*, chavales advenedizos cuyo único pecado fue descubrir el acid más tarde que el resto. «Trip era un club para tres mil personas y totalmente comercial; se abrió solo para hacer dinero —sostiene Danny Rampling— Que detrás estuviera mi amigo no me impide decir la verdad: Nicky tenía una visión diferente de la escena, nada idealista. Él era un hombre de negocios y vio la oportunidad de sacar tajada. Spectrum era otra cosa, a su manera compartía un espíritu

underground. No estaba contaminado por el público de las raves.» Spectrum pudo haber sido un club para la élite: entre sus paredes se dejaban caer estrellas del pop (de Prince a U2, de Pet Shop Boys a Bros), así como nombres importantes del mundillo dance. Allí, además, se fraguó el grito de guerra del momento: Gary Haisman, ex socio de Ian St. Paul, fue el primero en exclamar, en un chispazo de apogeo, *acieed!* Pero el futuro de la escena figuraba en otras manos. Al aparecer Tony Colston-Hayter, un nuevo Verano del Amor estaba al caer.

3. El cielo por veinte libras: la expansión del fenómeno rave

El tránsito no había sido traumático. Según Laurent Garnier, testigo directo de la expansión inglesa del house, «a la gente ni siquiera le molestó que la raíz de la música fueran los clubes y el público negro y gay En Francia fue más complicado, había más prejuicio, pero en Inglaterra no pasó nada. Los ingleses son buenos en lo de darse a la fiesta: a los cuatro días ya estaban todos saltando como locos». El público del soul tampoco demostró demasiada reticencia («al principio nos llamaban pajilleros y se reían de nuestros vaqueros y nuestras zapatillas de deporte —dice Terry Farley—, pero casi todos acabaron apuntándose»), y en pocos meses ya existía una parroquia que luchaba por su derecho a la fiesta. Tony Colston-Hayter había sido asiduo de Shoom hasta que la masificación dictó que debía ser él uno de los pobres diablos que tenían que quedarse con las ganas de entrar. La frustración de ser ninguneado —y las ideas claras: Colston vio muy pronto que el house podía ser fuente de pingües beneficios— está en el origen de su decisión histórica: organizar una fiesta en la que nadie fuera excluido.

El verano estaba resultando de lo más animado: nuevos promotores surgían por doquier y las fiestas se reproducían como hongos; la élite que vegetaba en

Shoom o The Future veía cómo sus santuarios de ritmo y química comenzaban a poblarse de gente a la que nunca antes habían visto. El peregrinaje se extendió a nuevos lugares. Hedonism se instituyó como la primera *warehouse party* gratuita, congregada en un almacén de Apeltorn Lañe, y en pleno mayo llegó a su apogeo RIP (Revolution in Progress), una competencia directa de Shoom —les separaba solo una esquina—, que apostó por hibridar acid y diversas derivaciones del reggae. Cuando a las tres de la madrugada todos los clubes cerraban, siempre había un after en el que acabar la noche. Y aunque la policía ponía las cosas crudas («la Pay Party Unit, una división de la policía de Londres, se encargaba de localizar las fiestas y pararlas —cuenta Farley—. Era un negocio arriesgado, porque incluso nos llegaban a quitar el dinero, y además había gángsters que controlaban el acceso a los clubes y la venta de drogas. El Verano del Amor tuvo un lado siniestro»), el entusiasmo podía con las dificultades. Una de las anécdotas más populares del estío del ochenta y ocho relata cómo un grupo de clubbers recién salidos de Trip, al ser sorprendidos por un coche de policía con la sirena en marcha, se dieron al baile y al grito unánime de *«can youfeel it?»*, exactamente igual que en el hit «Can U Party» de Royal House (Todd Terry), que casualmente incluía ruidos de alarmas. El acid se extendía como la espuma, y el éxtasis, importado ya en grandes cantidades, había transformado a la rubicunda juventud inglesa (el fenómeno empezaba a hacerse notar en todos los rincones del país) en una colección de caras sonrientes. El primer Verano del Amor estaba en su máximo apogeo: Ibiza fue aquel año una locura, la música, contaminada por los flecos de todos y cada uno de los estilos anteriores, renovada a través de Chicago y Detroit, se lanzaba hacia una espiral de autodevoración y renovación. El DJ era la estrella; el DJ, por su forma insólita de pinchar todo aquello, se consolidaba como artista. El terreno estaba abonado para que la revolución interior (de corto alcance, solo para privilegiados) se extendiera a todo el mundo. Las raves estaban a punto.

Colston-Hayter, descrito por sus coetáneos como una inteligencia superdotada (aunque experto en tecnología, también desarrolló un método mental para contar

naipes en el blackjack, con el que desplumó casinos en todo el mundo; fue tachado de persona *non grata* hasta en Las Vegas), era adepto, como cualquier hijo de vecino, a las salidas nocturnas. Con vista de lince notó que la escena crecía y exigía demanda, y durante el verano intentó organizar sus propios eventos. No era fácil: la Pay Party consiguió parar todos sus intentos, y cuando tuvo la idea de transportar su fiesta (Apocalypse Now) a las afueras, nadie parecía saber encontrar el lugar. La escena *warehouse*, sin embargo, ya estaba guiando los pasos futuros: Tintin Chambers, un joven promotor que había aprendido a leer el entorno en Spectrum, consiguió convocar a varios miles de clubbers en Hypnosis, una fiesta móvil que marcó el momento de mayor popularidad acid de todo el verano.

«Ir a aquellos clubes se había convertido en lo más importante del mundo —le explicaba Colston-Hayter a Sheryl Garratt en su libro *Adventures in Wonderland* —. Hacer aquellos clubes de otra forma, sacarlos fuera de Londres y abrir la puerta a quien fuera se convirtió en mi vida y en todo en lo que creía, completamente. Solo seguimos ese viaje loco, fantástico, de "cuanto más mejor, todos bienvenidos". Shoom y *Boy's Own* querían conservar su pequeño secreto, y nosotros quisimos dárselo a todo el mundo.» No había más remedio que organizar las fiestas de otro modo. Hasta entonces, la prensa apenas se había hecho eco de lo que ocurría. A partir de mayo, sin embargo, en las noticias del *Sun* o el *Mirror* se leían referencias a un submundo de drogas y música house, el escandaloso precio de las pastillas —alrededor de doce fibras— y la espiral de vicio en que se había sumergido la juventud británica, para estupor y pánico de padres y autoridades y jolgorio de millones de adolescentes que, desde aquel momento, sabían que el objetivo prioritario en la vida era encontrar una de esas fiestas. Sin embargo, la joven Janet Mayes pasó a la historia al ser la primera víctima por sobredosis de éxtasis (más tarde se produjeron más casos de similar tristeza, entre ellos los de Claire Leighton, fallecida a los dieciséis años en The Hacienda tras una reacción anómala al MDMA), Trip había cerrado por presiones de la ley y Spectrum tuvo que reabrir con el nombre de Land of Oz.

Actuar al margen de la ley era la mejor opción, y Tony Colston-Hayter se jugó el todo por el todo (sus deudas ascendían a siete mil libras) al alquilar para el 27 de octubre un centro ecuestre en las afueras de Londres. Nadie sabía que allí iba a celebrarse Sunrise, la primera rave de la historia.

El *modus operandi* había cambiado: no bastaba con anunciar vía Ayer un enclave y una hora para la fiesta, sino un punto de encuentro desde el que conducir con sigilo a los ravers hacia la celebración real. Una rave, por definición, siempre sucede en un lugar apartado de acceso oneroso, que exige el seguimiento de pistas e indicaciones para dar con su localización en el mapa. Aquella noche, ochocientas personas se sometieron a las alturas. En el segundo intento fueron tres mil, aunque la cosa ya estaba empezando a ponerse cruda al descubrir la Pay Party cuan sencillo era el mecanismo de convocatoria. De hecho, la segunda Sunrise fue intervenida —aunque no detenida— por la policía: con tanta gente dispuesta a alzarse en motín si la música enmudecía, dejar que continuara la fiesta se presumió como lo prudente, pero para los siguientes intentos se impuso mayor profilaxis por parte de los organizadores de raves: la policía se infiltraba entre el gentío (con los agentes camuflados mediante camisetas estampadas de smileys), desmantelaba los puntos de reunión y lanzaba sus propias pistas (falsas) con tal de que los ravers nunca dieran con el lugar exacto. Transportar a miles de personas de un lugar a otro de Londres no era tarea sencilla, pero aun así, Colston-Hayter dio con la fórmula magistral que cambiaría el rumbo de esta historia. Ya no era problema citar clandestinamente a la multitud sin que las fuerzas del orden tuvieran tiempo de reaccionar. Su método fue el medio de comunicación más moderno de la época: el teléfono móvil.

Aunque todavía era un objeto asociado a la cultura yuppie y raro de ver entre el ciudadano común, Colston supo encontrar en él un modo de conectar con sus ravers, alejado del radio de influencia de la policía, capaz de permitir la dosificación de pistas, dar instrucciones de guía y revelar el lugar de la cita con la posibilidad de apurar hasta el último segundo. Cuando la Pay Party conseguía

descubrir el recorrido exacto, normalmente ya se encontraban en cualquier zona del extrarradio con cinco mil personas bailando y una infraestructura tan ciclópea que hacía imposible su desmantelamiento. Utilizando el servicio 0898 de Vodafone, Colston-Hayter disponía de cien líneas que permitían grabar sendos mensajes de voz renovables, un mecanismo que indicaba el dónde y el cuándo y que, a la vez, era alquilado a otros promotores con los mismos escrúpulos de un usurero. Llegado este momento, ya nadie podía parar una rave, y toda el área de la autopista M25 —una vía de circunvalación de Londres inaugurada un año atrás, en cuyo radio de acción podían encontrarse zonas al aire libre apartadas del mundanal ruido y todo tipo de naves abandonadas— se pobló de fiestas ilegales (Biology Energy, Back to the Future, Sundance, Joy, One Nation o Humanity entre las más célebres) que, ahora sí, superaban tranquilamente las cinco mil personas convocadas o, en un récord histórico del segundo Verano del Amor de 1989, las veinticinco mil del 12 de agosto en Longwick.

Por todo ello, hay quien lo considera un héroe nacional (o el hombre que puso el país de las maravillas al alcance de todos) o incluso un traidor al espíritu original aprehendido en Ibiza, un advenedizo cuyo único mérito fue destrozar la ilusión de unos pocos a cambio de dinero. Según Terry Farley, uno de los más fervientes protectores del clubbing a baja escala, aquello fue el comienzo del fin. «Tony es un tío simpático, pero creo que se metió en esto por la razón equivocada. Él y su gente montaron fiestas únicamente por la pasta. La gente de Shoom éramos antiraves, creíamos en nuestra escena como algo demasiado precioso como para ser puesta a la venta. Y de repente pasamos de una situación en la que toda la gente del club conocía al DJ a otra en la que cinco mil personas se hacinaban en una rave. A mí me encanta ver pinchar a Danny Tenaglia, pero nunca se me ocurriría ir a verlo en Homelands, llenándome los zapatos de barro y después de haber pagado treinta libras en la puerta. No creo que aquello fuera lo correcto.» El dúo Shut Up and Dance lo resumiría con un epígrafe letal, título de uno de sus temas más celebrados: «£20 to Get In».

Cuando el fenómeno se extendió hacia el oeste de Londres, se adoptó el vocablo «rave» para definirlo, una palabra que la comunidad negra había usado para referirse a sus propias fiestas en almacenes. Pero este cambio tan espectacular no solo se había asentado en apenas dos años: además de venir, vio y venció. Millones de personas se lanzaban sin manías a noches de júbilo espoleadas por música elíptica e hipnótica. Durante la época se habló de «estar viviendo un sueño», y sin prisa pero sin pausa aquel sueño inició su periplo hacia todos los rincones del mundo. La revolución social ya era un triunfo; la musical, por supuesto, también.

4. Supera esto: cut'n'paste y el primer acid house inglés

Uno de los principales dilemas de la humanidad, aún no resuelto, inquiere si fue primero el huevo o la gallina. El nacimiento del house en Inglaterra plantea un dilema similar, y es que siendo el DJ el usuario de los temas y el público quien los suda, cuesta discernir si la fiesta existía por la música o si la música era una necesidad de la fiesta. «El house y el techno nacen en Chicago y Detroit como la reacción de una comunidad que sabe el sufrimiento que significa ser negro en Estados Unidos —relata Laurent Garnier— Era música rebelde, pero en Inglaterra no pasaba lo mismo, tampoco era una mala época. Más bien todo lo contrario: la gente celebraba la fiesta y había quien hacía música, pero desde una perspectiva diferente a la de los americanos, para sentirse parte de algo. No había un argumento político detrás.» Y aunque mucho antes de la explosión acid podían rastrearse conatos de creación con el house como motivo pero con una franca voluntad artística (especialmente en el caso de M/A/R/R/S), bien es cierto que los nuevos productores y DJs locales se dejaron contagiar del entusiasmo colectivo, se sumaron a una celebración que también era suya, en la que quien más quien menos ofrecía algo de su parte.

La escasez de discos homogéneos e intercambiables fue la que hizo posible el singular fenómeno *balearic*, que en el fondo no dejaba de ser una alocada mixtura, obligada más que vocacional, de new wave, hip hop, synth-pop y los primeros maxis de *impon* llegados de Nueva York, Detroit y Chicago. Pero a su vez aquello fue un cursillo acelerado de cultura pop que abrió orejas y expandió mentes. Mucha mitología deposita en el éxtasis todo el mérito. La razón indica que, por muy poderoso que fuera el MDMA en aquellos días, la música era un estímulo tanto o más grande: una sesión de Andrew Weatherall o Paul Oakenfold en la Ibiza del ochenta y ocho era garantía absoluta de sensaciones inéditas, de sorpresas en ristra. El choque entre la creatividad europea —más pop, más calculada— y la americana —organizada alrededor de techno, house y, sobre todo, hip hop, que ya era fuerte al otro lado del océano— empezaba a crear híbridos, y en momentos de todo vale y ebullición creativa lo imposible podía suceder.

Lo imposible se tituló «Pump Up the Volume», un disco insólito que, a finales del ochenta y siete, cuando aún no se había oído hablar de Shoom, alcanzó el número uno de las listas de ventas en Inglaterra. Construido alrededor de fragmentos sonoros extraídos de los más diversos vinilos (beats de la escena postdisco, esquemas rítmicos del electro, un calculado toque hip hop y una genuina intención vanguardista), el primer (y único) maxi de M/A/R/R/S, colectivo liderado por Martyn Young que reunía esfuerzos de miembros de grupos como Colourbox o AR Kane, inauguró el primer subgénero musical nacido bajo el paraguas de la incipiente cultura de club: el cut’n’paste o sampledelia. «Pump Up the Volume», todo un ejercicio de recorta-y-pega, reunía en un mismo esquema un Frankenstein sonoro —ensamblado artesanalmente con la ayuda de un sampler primitivo y cintas manipuladas— que tenía mucho de hip hop, otro tanto de funk marciano, extractos vocales, ritmos en zigzag y la excitación de la novedad. A partir de las lúcidas lecciones de Grandmaster Flash («Pump Up the Volume» y sus secuelas se etiquetaron como piezas imposibles de hacer para un artista al uso, aunque no para un DJ: de ahí la descripción de

«DJ records») y con el salto al vacío del acid como decorado, M/A/R/R/S cazaron el *zeitgeist* de unos días convulsos. «Los que estábamos en M/A/R/R/S apenas teníamos conocimientos de sampler, aunque algunos sí que sabían lo que significaba ser DJ —explica el propio Martyn Young—. Al principio usábamos samples para recrear un instrumento concreto, pero mucho del material que utilizamos salía de extraños discos de techno, y también de cintas que nosotros grabábamos... de hecho casi todo se formó a partir de loops de cinta, porque sonaban más orgánicas.»

El pasado de Young, al frente de Colourbox, tampoco tenía mucha conexión con la tradición de la música de baile («más bien una mezcla de todo lo que estaba en el aire, punk, reggae, minimalismo... quería que hubiera un diálogo, así que también había rock y elementos de baile que ayudaban a repetir frases y establecer ganchos»), y sí más con la vanguardia popular que, por su cuenta, también urdían The Art of Noise («había mucha conexión, mucha... aunque ellos usaban un Fairlight y nosotros no. Trevor Horn tenía más máquinas, usaba más equipo; nuestro trabajo era más duro»). Quizá por esta leve desvinculación, el sentido de la sampledelia (en palabras sencillas, sería la creación de música a partir de la yuxtaposición de elementos sonoros tomados de otros discos) en el contexto post-baleárico lo asumieron mucho mejor dos nombres decisivos: S'Express y Bomb the Bass. S'Express sí que era un proyecto de DJ: en la sombra se ocultaba Mark Moore, uno de los primeros introductores del house en Gran Bretaña a través de sus sesiones en Pyramid, y su pionero «Theme from S'Express» equiparaba la propia artesanía del cut'n'paste a la ética *(«enjoy this trip»*, dice una voz a los pocos segundos) y las necesidades de la pista de baile, con riffs de acid, beat marcial y una línea de riesgo que conectaba el Detroit de Sly Stone e Iggy Pop con el de Derrick May. Bomb the Bass, por su parte, contaba a los controles con el prodigioso ingeniero Tim Simenon, un cerebro cuya lucidez le permitió condensar en la magnánima «Beat Dis» un riff electrónico inspirado en el «Radioactivity» de Kraftwerk, una *bassline* extra-funky, beats de hip hop, programaciones techno y fragmentos vocales robados de

películas, la televisión y discos de rap. En conjunto, un armazón complejo que, pese a la dispersión, nunca perdía el sentido: hip hop artesanal tal como lo pensaron sus pioneros, que seguía vivo gracias a los nuevos horizontes descubiertos por el house.

«Creo que todo aquello ocurrió porque se tenía la sensación de que los rappers y los cantantes ingleses no tenían suficiente calidad, así que usando samples se eliminaba este problema —intuye Jonathon More, componente de Coldcut junto a Matt Black—. Era fácil hacer música, la tecnología era barata; pero grabar en directo era complicado: necesitabas un buen micro, un buen estudio, un soporte en el que registrar el sonido y sincronizar. La ética del hip hop, la de encontrar breakbeats y mezclar sonidos al azar, fue la solución: no solo te permitía tener un tema funky, sino también impartir una lección cultural mediante tu trabajo, algo así como decir mira qué cool que soy y qué elementos más oscuros incorporo.» Desde el ochenta y siete, Coldcut participaban de la locura del sampling, adoptando como modelo al dúo neoyorquino Double Dee & Steinski («el plan maestro era suyo; nos influyó a nosotros y a muchos más»), los primeros productores que, desde la comodidad del estudio de grabación, creyeron en el hip hop como disciplina de arte y ensayo. Su «Lesson One», un puzzle de beats y sonidos de diverso pelaje, está en la base de los remixes, canallas y barrocos, urdidos para Eric B & Rakim («Paid in Full») o Lisa Stansfield («People Hold On»), así como de la columna vertebral de memorables singles tales como «Beats & Pieces», «Say Kids What Time Is It» o «Doctorin' The House».

El hip hop ya gozaba de popularidad en las islas, lo que no quitaba que el house se impusiera en aceptación con el paso de los días. Ben Thompson, en su recomendable libro *Ways of Hearing*, explica cómo en la gira mundial de Def Jam que trajo a Gran Bretaña a Public Enemy (en la cima de su carrera tras la edición de *It Takes a Nation of Millions to Hold Us Back)*, Eric B & Rakim y LL Cool J, el público de Nottingham reaccionó mejor a los discos acid que Graeme Park escogía entre los conciertos que a las actuaciones en sí. Puede entenderse como una falta de respeto para con el viejo Chuck D, pero a la vez era síntoma

inequívoco de que la percepción musical estaba cambiando: los DJs pinchaban abiertamente temas de Bam Bam, Fast Eddie, Adonis, Derrick May o Inner City («Good Life» y «Big Fun» eran dos aciertos seguros en cualquier rave), la radio pirata comenzaba a funcionar («mi primer tema es del ochenta y siete —recuerda uno de los primeros housemasters británicos, Baby Ford—, y en aquella época aún no había ido a ningún club: lo aprendí todo escuchando la radio») y, de esta manera, los productores ya se atrevían con el más puro estilo Chicago: «Cariño», un ejercicio deep house de Mike Pickering bajo su alias T-Coy, no solo escaló puestos en el *top ten* sino que se estableció como clásico. Inglaterra legitimaba géneros que en su patria se topaban con muros de ignorancia.

Fue en Manchester, al amparo del The Hacienda, donde los primeros hitos del acid británico empezaron a cobrar forma. Con tradición synth-pop (New Order) a sus espaldas y DJs como Pickering (que más tarde fundó el grupo M People, referencia populista del house-pop de los noventa), era normal que la capital del norte de Inglaterra creara una escena propia, alimentada por sus propios artistas. 808 State, el primer grupo dance del país (formado por Graham Massey, Gerald Simpson y Martin Prince), borró de un plumazo cualquier supuesto complejo de inferioridad con Chicago: *Newbuild*, una bacanal de líneas acidas, cajas de ritmo con el punto de mira en la abstracción de Detroit y un poderoso influjo hipnótico, fue el primer intento serio de erigir un álbum completo sin recurrir a ninguna otra ética más que la del house. Una misión cumplida y perfeccionada (hoy, piezas como «Flow Coma» o «Narcossa» todavía conservan el estatus de clasicos crujientes e indiscutibles, igual que el single posterior «Let Yourself Go»), aunque no reconocida hasta un año después, en el ochenta y nueve, cuando «Pacific State» (a caballo entre el acid y el emergente ambient house, una combinación *balearic* de beats lentos y piar de aves) fue el himno del verano y arrasó en Ibiza.

Balearic, precisamente, fue un término del que se abusó en exceso, primero por desorientación y más tarde por exigencias del márketing. En el principio *balearic* podía aplicarse desde cualquier atisbo de música inspirada por un

verano en Ibiza, desde los primeros éxitos del acid inglés, ya fueran los de D-Mob («We Cali It Acieed») o E-Zee Posse («Everything Starts with an E») o el gigantesco crossover hacia el pop que logró Adamski con «Killer», un hit inmenso en la voz de Seal y un videoclip, entre Kraftwerk y David Cronenberg, que daba a entender, por toda su imaginería apocalíptica y sci-fi, que las cosas estaban cambiando. Andrew Weatherall, por su parte, empezó con Pete Heller y Terry Farley un proyecto fugaz (sus respectivas carreras, como productores y DJ, les ocuparon el tiempo suficiente como para que la cosa no continuara más allá de 1990) que, llamado Bocea Juniors, facturó una pieza canónica, «Raise (63 Steps to Heaven)»: riffs de piano, trompetas funk, acid rebotado en rock y un punto new wave. De hecho, música de baile y rock se contaminaban ya recíprocamente, y el muy singular fenómeno Madchester —grupos de pop en Manchester aplicando loops electrónicos, efectos, beats de house y baile en escena— empezaba a demostrar también que no había vuelta atrás ni siquiera para la clásica formación de voz-guitarra-bajo-batería. Cuando el propio Weatherall se encargó de la producción del totémico *Screamadelica* (Primal Scream), el cambio ya era un hecho.

En la escena rave, sin embargo, la música estaba adoptando un cariz mucho más diferenciado. Tras el segundo Verano del Amor, las raves dejaron de ser congregaciones prácticamente urbanas (la M25 londinense y los diversos extrarradios del país seguían estando aún demasiado cerca del brazo fuerte de la ley y poco lejos de la aventura que la experiencia exigía) para convertirse en multitudinarias concentraciones de individuos sin miedo a los kilómetros en puntos imprecisos del mapa. Siete mil ravers podían una noche abandonar sus casas, recorrer casi doscientos kilómetros en dirección a un punto en la campiña y, una vez allí, celebrar con éxtasis una colección de himnos diseñada para tocar el cielo, armada en secuencias épicas, voces celebratorias, ritmos densos y proclamas positivas. «What Time Is Love», una de las primeras incursiones de

The KLF, fue, junto con el resto de sus clásicos («3 AM Eternal» y «Last Train to Tracen tal», segunda y tercera partes de su trilogía de *stadium house,* y «Church of the KLF», todos incluidos en el fundamental álbum *The White Room,* del noventa y uno), la salsa de semejantes catarsis colectivas en su período de apogeo, el de 1989-1990.

The KLF (el acrónimo responde a las iniciales de Kopyright Liberation Front) era la alianza de Jimmy Cauty y Bill Drummond, ex punks que, tras su experiencia como The Timelords y The JAMs y sus híbridos entre rock, hip hop y sampledelia en los límites de la legalidad, habían abrazado el fenómeno rave con una actitud irónica pero a la vez creíble: jugando con la masa, la industria y el concepto de efusión multitudinaria, supieron manejar los resortes para construir hits instantáneos. *The Manual,* su propio libro, que indicaba cómo fabricar un número uno (y forrarse), fue su credo, y sus temas, de los pocos que todavía se conservan vigentes de aquellos días en los que todo empezó a adoptar un cariz populista. «The KLF eran muy buenos —asiente Baby Ford—, pero su concepto era en exceso pop, su objetivo siempre fueron los charts. "What Time Is Love" es aún un tema increíble, aunque ellos no dejaron de ser producto de su tiempo. Pese a todo, siguen siendo inspiradores.» Tan punks eran que, tras *The White Room,* en la cumbre de su fama, prácticamente cesaron en sus actividades.

Fue entonces cuando la industria discográfica empezó a desarrollarse, no solo en el incipiente aumento de los discos sin información, los famosos *white labels,* sino también por la creación de sellos cuya actividad se consagraba al house y sus variantes. Nació Júnior Boy's Own (por obra de Terry Farley; «al principio hacíamos versiones de los clásicos», confiesa), se desarrolló London Records (compañía que copó un buen número de las mejores licencias de hits americanos, del «French Kiss» de Lil' Louis al «Let The Music Use You» de The Nightwriters y que, además, tuvo el acierto de fichar a un dúo que apuntaba maneras gracias a su exitoso primer single «Chime»; Orbital) y se llevó el premio gordo Rhythm King. «Los de Rhythm King tuvieron mucha suerte —recuerda Baby Ford—. Tenían el apoyo de Mute, eran casi su división dance, y

contaban con los mejores artistas. Allí grabaron Bomb the Bass, S'Express, y ahí edité yo mi primer LP, el mejor, *Ford Tracks.* Supieron llegar a un público amplio, pero con el tiempo devinieron en comerciales, y los artistas empezaron a irse. Cuando me largué, muchos más siguieron mi camino.» En todo caso, y pese a los titubeos de la escena, siempre quedará el clasico por excelencia. Tras colaborar en lo mejor de 808 State, Gerald Simpson emprendió carrera en solitario, se bautizó como A Guy Called Gerald y dio forma a un canto de sirena —samples de voz exóticos, misteriosos y la *bassline* acid más sutil en años— que se llamó «Voodoo Ray». «Simpson era el hombre —subraya Ford—. Con "Voodoo Ray" tocó el cielo. El resto de la escena rave estaba perdiendo seriedad mientras él sublimaba la experimentación profunda y accesible.» El house era, pues, otro nuevo punk. La confluencia de rave (movilización joven) y música fuera de los canales al uso renovó una base social inconformista y puso sobre el tablero el concepto «hazlo tú mismo». Estaba todo dispuesto para que, tras la diversión, la creación tomara el relevo. Estaba a punto de nacer el bleep'n'bass.

5. La ley y la trampa: Spiral Tribe y la sombra de la Criminal Justice Bill

> Oh, ¿es así como dirían que viviríamos el futuro? / Si solo son 20.000 personas de pie en el campo. / No termino de entender qué es este sentimiento / pero está bien porque todos nosotros estamos surtidos de éxtasis y anfetas.
>
> Pulp,
> «Sorted For E's & Wizz»

El movimiento rave tiene la curiosa cualidad de saber conectar la más candente modernidad (la tecnología casera, la Roland 303, los láseres y las luces

estroboscópicas, los miles de vatios de potencia) con sentimientos comunales que se remontan casi al neolítico: concepto de tribu, el componente ritual del baile, el estado de trance que las evoluciones hipnóticas generan, la conexión con la naturaleza salvaje, la liberación de cuerpo y mente. Los éxtasis maximizan la empatia, refuerzan la percepción del sonido, hay quien dice que ayudan al conocimiento interior. Al DJ se le llama chamán, hasta se le adora con devoción religiosa. En cualquier caso, este marco se presentaba propicio para que los antiguos adeptos al *ethos* hippie (paz, amor, armonía) pudieran interpretar a su manera qué era y qué significaba una rave. Y habiendo en Inglaterra una tradición de este cariz considerable (el movimiento hippie en los setenta había sido fuerte, articulado alrededor de concentraciones en los monolitos prehistóricos de Stonehenge y festivales libres en los que solían tocar bandas como Gong o Hawkwind), el paso lógico en los ochenta era que el hippismo veterano abrazara la cultura del ocio como un medio para ahondar en su comunidad cósmica.

Fraser Clark era un antiguo hippie asiduo a Shoom que había visto en el estallido del acid house un «renacimiento espiritual». Él fue el primero en hablar de trance, baile chamánico y apertura de puertas cerebrales, y a finales de los ochenta acuñó el concepto «zippie» («hippies con ordenadores», en palabras de Mixmaster Morris). En todo caso, y aunque su percepción de las raves tenía un qué de niediatización partidista, las teorías de Clark se hicieron con un buen hueco en el paisaje mental de la época, y una cifra nada desdeñable de raves, en las antípodas del ideal *baleario* de Danny Rampling, aceptaron otro sonido (más hipnótico que *jacking),* otra actitud (fuera del sistema antes que antisistema), una estética diferente (más desaliñada que casual) y una intención con visos espirituales. También cambiaron las raves en la forma de presentar la música: más allá del mero desfile de *deejays,* empezaron a aparecer las bandas que tocaban en directo, con mención para Orbital y, sobre todo, The Shamen, un antiguo grupo de rock transmutado en acid que abrazó sin problemas el ideal zippie e incluso llegó a facturar algunos de los himnos más rutilantes de aquellos

años, desde «Move Any Mountain» a «L.S.I.», título de intenciones lisérgicas que, empero, respondía a las muy zippies consigas de «/ove, *sex & intelligence*».

Los zippies defendían el consumo de drogas como vía de conocimiento interior, y precisamente se implantaron en un momento en que el clubbing ya no se concebía únicamente por ingestión de un éxtasis por noche, sino dos o más, según las ansias de excitación del sujeto (el amor pasaría a un segundo plano, apenas significativo en el marco de una fiesta). Y su simultaneidad con otras sustancias (marihuana, speed, LSD, cocaína, alcohol) también empezaba a ser moneda común: la música cambió, se movió hacia tempos más rápidos y hacia gestos sonoros que jugaban con la excitación psicodélica, y el público degeneró. Sin embargo, y pese a la intervención cada vez más virulenta de la policía, las raves no se detuvieron: los gangs que controlaban el tráfico de estimulantes ganaban en poder mafioso, las fiestas Sunrise de Tony Colston-Hayter cesaron en 1990 y en julio de ese año hasta 836 ravers fueron detenidos en Leeds. El gobierno amplió los horarios de apertura de los clubes y cedió licencias para fiestas al aire libre. Pero aquello no eran raves como Dios ordenaba. Había llegado el momento de las fiestas gratuitas.

Hasta aquel día, para llegar a una rave era necesario adquirir un billete, pagar entrada. Sin embargo, cuando las raves asaltaron el circuito de festivales de verano, especialmente en el populoso Glastonbury, un elemento extraño entró enjuego: los *new age travellers*, más conocidos como *crusties*, seres nómadas poco amigos del jabón, las cosas de pago y, no obstante, adeptos a la droga, la filosofía hippie y a la cultura new age, que predica una nueva espiritualidad nada basada en el materialismo y sí en la vida libre, el cosmos y las buenas vibraciones. Los crusties abrazaron las raves, y por su vida errante sabían de buenos sitios, bien comunicados y apartados, en los que organizar minifestivales que podían durar varios días. Fue un mecanismo de simbiosis el que alió a ravers y crusties. Los primeros, con la policía en los talones, necesitaban de nuevos enclaves, y los segundos, carentes de infraestructura, necesitaban de los promotores de raves tanto la tecnología como la música y las drogas.

El cénit de esta alianza lo simbolizaron las fiestas promovidas por Spiral Tribe, una comuna crustie que se había independizado en todos los aspectos (planchaban sus propios 12 pulgadas, montaban la infraestructura y financiaban sus raves gratuitas mediante la venta directa de drogas de todo tipo desde la puerta trasera de furgonetas) y que llegó a convocar a millares en concentraciones anárquicas, maratonianas, insalubres, mántricas, incluso con mercadillo ambulante y circo. El 12 de mayo de 1992, Spiral Tribe culminó su obra maestra: una rave en Castlemorton, a pocos kilómetros de la frontera con Gales, que se extendió durante cinco días y animó al gobierno inglés a cortar de raíz el problema. Tras el informe de destrozos por parte de los lugareños y, según relata Simon Reynolds en su libro *Energy Flash,* crusties defecando en los jardines y vendiendo LSD a los niños, comenzó la mayor amenaza legal contra las raves: la Criminal Justice and Public Order Act, más conocida como Criminal Justice Bill.

Pese a las protestas, manifestaciones y resistencias —incluso musicales: no hay más que comprar el *Anti EP* de Autechre o ver la carpeta interior del *Musicfor ajilted Generation* de The Prodigy, en el que se ve el dibujo de unos ravers a punto de cortar el puente colgante que les separa de la policía—, la Criminal Justice Bill se aprobó en 1994 para prohibir las concentraciones de más de cien personas con un fondo musical «caracterizado por la emisión de una sucesión de beats repetitivos» *(sic).* Las raves libres habían prácticamente muerto en Inglaterra, pero no la música que implícitamente se observaba como objetivo a aniquilar. Tampoco el clubbing: estaban los festivales, las fiestas con licencia al aire libre y los superclubes con capacidad para miles: sin duda una época había llegado a su fin. El sueño debía prolongarse por otros medios.

6. El veneno, el remedio: el auge del hardcore en la cultura rave

Todo lo que sube, baja, y baja, y baja. Todo el mundo parece enfermo al

> final de la noche, todos han perdido el habla, evitan cualquier tipo de contacto. Ese amigo del alma con el que has estado hablando toda la noche sobre la historia de la creación o la cuarta parte de *Star Wars* es ahora un extraño al que no puedes ni mirar a los ojos. Lo único que sientes es paranoia. Todo se está volviendo lo peor. Los hijos del éxtasis ya nunca más estarán seguros. Antes se sentían unidos como un solo ser, pero ahora son pacientes mentales individuales que desean salir de esta atmósfera envenenada en busca de una cama cálida y un psiquiatra amigo. La realidad está aquí: ¿dónde estoy? ¿Qué he hecho?
> ¿Valió la pena?
>
> De la película *Human Traffic*
> (Justin Kerrigan, 1999)

Escribían The KLF en las páginas de *The Manual* que, si se quería triunfar en el circo del pop, era obligación componer temas siempre por debajo de los 135 bpms. «La gran mayoría de la gente que va a clubes no serán capaces de bailarlo y parecer cool a la vez», decían. Pero la música de las raves, ajena por norma a las leyes de las listas de éxitos, empezó a moverse en la dirección contraria, a incrementar la velocidad hasta 150 bpms, a convertirse en una experiencia de choque: breaks hiperactivos, voces aceleradas, cambios de ritmo fulgurantes y altos niveles de testosterona. El típico himno rave, feliz, eufórico, mutó en un tipo de piezas ordenadas alrededor de samples caóticos y mensajes por amor al defase, velocidad al límite y riffs de piano caricaturesco. Hacia 1990, lo que había sido sueño devino en algo próximo a la pesadilla: había nacido el hardcore.

Simon Reynolds, también en *Energy Flash*, fundamenta el paso al hardcore (en sus propias palabras, *‘ardkore)* en un cambio drástico en los hábitos del consumo de éxtasis. Los ravers optaron por incrementar la dosis incluso hasta seis u ocho pildoras por noche, muchos para poder reproducir esa sensación de la primera vez que ya nunca volvería (elevadora, mágica), otros por imprudencia y también porque la calidad de los susodichos había disminuido —los controles en las aduanas impedían la importación de buenos éxtasis, o directamente se

comercializaban pastillas adulteradas o rebajadas a A/LDA, un éxtasis inferior que actúa como anfetamina sin el componente empático del MDMA—. Y lo que comporta es una multitud que exige música más rápida, más dura. El caso inverso (esto es, varió el modo de drogarse al cambiar la música) no es argumentable, porque, como apunta Danny Rampling, «no había un lado oscuro de la escena, sino de la gente; irás por la calle y siempre verás chavales que sabes que nunca serán pacíficos. El hardcore fue reflejo de la personalidad de la gente, una gente que siempre será dura y peligrosa, una parte de la sociedad que nunca cambiará. El éxtasis pudo haberles hecho amigables durante un tiempo, pero cuando se pasaron los efectos, siguieron desarrollando su lado oscuro».

El hardcore no dejaba de ser una mezcla extraña: new beat belga, lo más duro del Detroit techno, breakbeats acelerados, riffs industriales como los del «Energy Flash» de Joey Beltram y melodías casi de dibujos animados. En lo social, lo que el hardcore trajo a las raves fueron pistolas, criminalidad y cerebros fundidos por el abuso de drogas, aunque también color, bocinas, máscaras de gas, vestuario chillón y ánimos de fiesta. Y fue también en lo musical donde se fraguó un momento singular y revolucionario en la historia de la música popular, un instante de concentración, implosión —interior: el germen del jungle está en el hardcore— y explosión —influencia en todos los terrenos electrónicos populares, del house al techno pasando por lo que se conoce como electrónica postrave, de carácter más experimental— que tiene en nombres como Altern-8, Smart Es («Sesame's Treet», un himno en torno a samples de *Barrio Sésamo* y un breakbeat tonto, combinaba humor y audacia), SL2 («DJ's Take Control») o Baby D («Let Me Be Your Fantasy», todo un homenaje al éxtasis, es la bisagra entre el rave de subidón y el hardcore de pesadilla) embajadores de un movimiento casi anónimo —con la excepción de The Prodigy y su «Charly», el tema que llevó el fenómeno rave a la cumbre de las listas de éxitos— y lanzado sin freno a la experimentación popular. Si hoy en día algo se echa en falta es esa capacidad para generar intensidad y diversión, el sentimiento de que algo nuevo puede llegar a suceder. Y es que del *corpus* rave salió el grueso de la dance

music en los noventa, del gabba al trance, del progressive house al jungle, una descendencia ramificada en cientos de estilos, generosa; un caso casi único en la historia, apenas solo equiparable al estallido post-punk, que lo ha marcado absolutamente todo. Una revolución anónima que ha dictado el mundo musical en el que vivimos ahora.

12

AVENTURAS EN EL ULTRAMUNDO. AMBIENT, IDM Y ELECTRÓNICA POST-RAVE (1989-2002)

JAVIER BLÁNQUEZ

> Warp es el moderno equivalente a Factory o Rough Trade en los noventa, un sello que encuentra nuevos artistas y cuyo nombre siempre es superior a la suma de sus partes. Es una garantía de calidad. ¿Conoces a alguien que entre en una tienda y diga «oiga, ¿tienen discos nuevos de EMI?»?
>
> MIXMASTER MORRIS

Fecha: 7 Dec 93 1:36:33
De: Drkmanjdrukan@usacle.com
Asunto: Artificial Intelligence y mucho más

Cim escribió:

Toda esta discusión sobre AI está bien, pero es obvio que resulta estúpido acabar sonando como el techno de Detroit original. ¡Argh! ¿Es demasiado pedir un poco de comprensión de lectura por aquí? ¿Cuántas veces voy a tener que decir que no es sonar como Detroit a lo que me opongo, sino a esa gente que dice «vamos, este material es original e innovador»? Como ya he dicho antes, esta música, este techno inteligente, material con el que relajarse sin que forme parte del decorado (no como el ambient), falla en un punto, y no estoy solo en esta opinión: «Demasiado aburrido para escuchar, no lo suficientemente oscuro para bailar». O algo así. Ciertamente no es duro, no es techno que te haga sangrar la nariz.

De un e-mail borroso en las notas interiores de
Artificial Intelligence II (Warp, 1994)

Esta segunda opinión, presumiblemente extraída de la polémica lista de correo IDM de *hyperreal. com,* tal vez de otro *website* similar, resume con perfección transparente casi todas las manías y fobias que se tienen contra esa electrónica que, alimentada en las raves, conscientemente —quizá contradictoriamente— se aleja de las susodichas. Y quizá la gracia de esta electrónica reacia al cliché del *dancefloor,* diseñada para escuchar más que para saltar, precisamente esté en lo que se le echa en cara: su supuesta imposibilidad de provocar hemorragia nasal. Muy al contrario de lo que se piensa, el ambient —o ambienthouse; esta fue la primera etiqueta de tempo pausado de la que se tuvo noticia en el bullir del ochenta y nueve— y todo lo que de él se deriva no es necesariamente una reacción anti-rave, sino más bien producto y causa directa. Tachada de elitista por sus detractores, la electrónica post-rave es, sin embargo, una fuente de renovación constante de la música generada por medios no «naturales», un puente entre la experimentación sin concesiones y los esquemas solo de utilidad para el DJ, que toma, en sana democracia, elementos de ambos y, a la vez, genera su espacio propio.

Con los años, la electrónica con poso dance que, paradójicamente, se escucha en el hogar o fuera de la vorágine del club ha recibido nombres diversos, desde el que premia intenciones decorativas (ambient) a la más fatua de techno inteligente o IDM, acrónimo para Intelligent Dance Music. Pero más allá de clasificaciones y los prejuicios ante una ligera intención elitista de sus autores, los sonidos de baile en horizontal (en una sala chill out se cambia la posición bípeda por un estiramiento en sofás o alfombras acomodadas con cojines) marcan una opción necesaria: la del consumo individual, la de la creación liberada del corsé de los bpms, la del relax incómodo, la de los viajes por los más variados mundos sin salir de las cuatro paredes de una habitación. Incluso la propia evolución de la IDM ha puesto en duda la partícula de «inteligente», ha anulado esa supuesta intención intelectual (académica, seria), haciendo de su

forma un organismo caníbal que devora y recicla estilos, los empuja hacia delante y nunca olvida un malsano sentido del humor. El sello Rephlex prefiere hablar de «braindance», ritmos para las meninges y bits neuronales para los pies. Citando el texto de su recopilación de décimo aniversario, *The Braindance Coincidence* (2001), «el braindance es... ¡increíble! El braindance... ¡no tiene fronteras! Es ecléctico, entretenido, refrescante, te llena, llega al corazón, es sensual, estimulante, audaz, poco convencional, real, imaginario, visionario, esencial, cortés... ¡es único!». Todo eso y, por supuesto, mucho más.

l. Bleep'n'bass: groove hipnótico en la periferia de la cultura rave

Antes de que la pieza se lance a una sucesión de sonidos helados y melodías de las que se tocan con un dedo, a unas texturas resbaladizas, a una arquitectura mínima y robótica, como si Kraftwerk hubieran fumado crack, una voz de robot con las baterías a punto de agotarse masculla: «somos los auténticos creadores del acid house, odiamos a todos los masturbadores del house comercial». El ritmo es catatónico y la sensación de hedonismo casi nula: en la composición fundacional del sonido bleep'n'bass reina una visión ominosa del futuro, pero a la vez obsesionada con él. Así sonaba en 1988 «The Theme / 7 AM», el primer tema de un grupo de Bradford, Unique 3: aquello era algo nuevo y, por si fuera poco, el comienzo de una nueva etapa que floreció en ShefEeld.

Sheffield, en términos sonoros, es una ciudad aparte. A su vez también lo es un buen sector del norte de Inglaterra, en el que entraría Liverpool y especialmente Leeds: su estrecha relación con la industria, los sectores del carbón y la manufactura describen localidades grises de edificios en sombras. Su gente asocia el maqumismo al día a día, y, a finales de los ochenta musicalmente todavía pesaba el influjo de Cabaret Voltaire por su increíble manera de unificar actitud industrial, ganchos pop, obsesión por el electro y fijación en el dub. La

cultura rave, por otra parte, se vivió en Sheffield de diferente manera. Según Gez Varley, que dos años después del despunte de Unique 3 unió fuerzas con Mark Bell para formar LFO, «las fiestas eran realmente poderosas entre 1987 y 1989 en el norte, en Manchester, Leeds, Blackburn o Liverpool. La mayoría eran ilegales, lo cual nos venía bien porque éramos demasiado jóvenes para que pudieran dejarnos entrar en clubes... y a los chavales de Sheffield les encantaba todo lo del bleep, esos sonidos extraños».

LFO se formaron en Leeds, pero Sheffield estaba presente en todos sus primeros pasos. De Sheffield es, claro, Richard H. Kirk, que poco después de Unique 3 creó su propia interpretación bleep como Sweet Exorcist. En Sheffield estaban los estudios FON de Robert Gordon —ahí se grabó el himno «House Arrest (The Beat Is the Law)» de Krush, una delicia entre el breakdance-pop de Rocksteady Crew y Trax Records— y allí, por supuesto, abrieron su tienda de discos Steve Beckett y Rob Mitchell: FON Records fue el germen de Warp, un sello emparentado con la emergente cultura rave obsesionado con los «Acid Tracks» de Phuture y el pulso maquinal de «The Theme». De hecho, intentaron fichar a Unique 3 sin éxito, pero el imparable impulso del sonido bleep permitía encontrar talento incluso debajo de las piedras... o rebuscando entre las cubetas. «Era tan sencillo como ir a la tienda, enseñar tu música, entregarla y esperar al día siguiente. Entonces te encontrabas con que tu disco estaba en la calle y, a la semana, en la lista de los más vendidos en el circuito de baile», me explicaba hace unos años George Evelyn, uno de los fundadores —y único miembro actual — de Nightmares On Wax. Las primeras referencias de Warp son joyas como «Track With No Name» de The Forgemasters, «Hey Hey Can U Relate?» de DJ Mink y K.I.D. & Carruthers o el muy fantasmal «Aftermath» de Nightmares on Wax, todos recogidos en el fundamental recopilatorio *Pioneers of the Hypnotic Groove* (1991), una declaración de intenciones que incluía alusiones a la labor sónica pionera por parte de una generación que buscaba vías alternativas al hardcore, una referencia al toque «hipnótico» —mental— de un acid leído con otro lenguaje y, lo más importante, el demoledor single «LFO».

«LFO eran increíbles, sobre todo los primeros maxis —recuerda Richie Hawtin— Era tan básico como mágico: una caja de ritmos programada de manera cruda, un rifF maquinal y algo de sintetizadores. No necesitaban nada más, pero ¡pam!, te plantaban la música en toda la cara.» LFO sintetizaron la esencia del bleep como cruce de caminos democrático y culturizado entre diferentes fuentes sonoras: hip hop y electro («conocí a Mark en un concurso de breakdance en Leeds, y descubrimos una pasión común por el electro, incluso llegamos a remezclar el "Planet Rock" de Afrika Bambaataa», confiesa Varley), acid house, electrónica fría y la primera oleada del techno de Detroit. Su primer LP, *Frequencies* (1991), resultado de esa apertura de miras y curiosidad común, no solo fue uno de los primeros trabajos de extracción rave que trascendió el formato de 12 pulgadas, sino también la confirmación de que la electrónica de baile podía trabajar en contextos que, sin olvidar el *dancefloor,* también funcionaban a sus espaldas.

Los hermanos Paul y Phil Hartnoll, que habían ascendido al olimpo rave un par de años antes con su proyecto Orbital y el eufórico single «Chime», abrazaron parte de la estética bleep'n'bass en su primer disco sin título —conocido como «el álbum verde»— en un viaje de ritmos intrincados y melodías impecables que recogía el testigo de toda la onda mística del house, la oleada de ambient de aquella temporada y las secuencias maquinales del norte. En temas como «Oola» o «Midnight» renunciaban a la velocidad en favor del detalle, y a la fuerza bruta para premiar la sensualidad: una demostración de que aquella oleada bleep —se puede comprobar en la belleza insuperable de «Belfast» o en el himno «The Sun Rising» de The Beloved— era la banda sonora ideal para celebrar con los brazos en alto la llegada del amanecer y seguir manteniendo el cerebro a tono. «Mi actitud es siempre mental y es lo que he intentado transmitir siempre en la música de LFO —rubrica Gez Varley— Éramos muy conscientes de lo que hacíamos, de crear ruidos para la mente: un loop grabado en el ordenador y un teclado completamente loco por encima. Casi siempre funcionaba.» No faltaba mucho para que alguien hablara de «inteligencia».

2. La fenomenología del ambient: chill out y viajes astrales

En una fase avanzada de la fiebre rave, se decidió que era conveniente reposar durante un tiempo razonable a lo largo de la noche. La música adoptaba formas frenéticas progresivamente y el cuerpo humano tiene un aguante limitado: mucho baile equivale a mucho cansarse, y se hacía necesario acondicionar un espacio en el que reponer fuerzas, en las antípodas del frenesí. La necesidad de tomar un respiro (y, claro, reponerse de indisposiciones, síncopes, subidas de temperatura o deshidrataciones provocadas por algún efecto secundario del éxtasis, aunque también para poder hablar; «en una fiesta debes interactuar con gente, y con la música alta, el humo y las luces estroboscópicas es imposible... había que posibilitar las relaciones», explica Mixmaster Morris) impulsó a la apertura de zonas pronto conocidas como *chill outs*, en las que la música rebajaba decibelios y proscribía el ritmo, se decoraban con estatuas de Shiva y olían a incienso.

En 1989 los himnos rave de diva histérica encontraron un reverso en piezas de corte ambiental que, como el famoso «Sueño Latino» —con sample del mantra «E2 E4» de Manuel Góttsching—, incorporaban olas, graznar de gaviotas y texturas suaves. La invitación era al relax y a dejarse llevar por sentimientos positivos. «Escuché en una fiesta “Open Your Eyes”, de Marshall Jefferson, y tuvo un efecto muy poderoso en mí —rememora Graham Massey— Fue la idea de que el house podía dictar un sentimiento de felicidad puro con el cual apartarme del tradicional sonido de las bandas de Manchester, de Joy División y The Smiths. Me gustaba la música que te pudiera llevar a otro lugar, a un sitio calido, exótico. En aquella época escuchaba mucho a Les Baxter y Martin Denny.» De aquella obsesión el núcleo histórico de 808 State (aún con Gerald Simpson) extrajo «Pacific State», una de las primeras muestras de acid capaz de

mover más el corazón que los pies, aun con solo de saxo y los inevitables pájaros.

«Pacific State» fue uno de los primeros himnos de un género en formación. Se le llamó ambient house, aunque su origen es harto difuso: el músico noruego Biosphere reclama una parte de autoría argumentando que «ya en 1988 mezclaba acid house con temas ambientales en la radio local de Troms0; era música que nunca había escuchado antes y decidí seguir la fórmula en mis propias grabaciones», y Graham Massey apunta que «tanto The Orb como el disco *Chill Out* de The KLF vinieron después de "Pacific State", incluso The KLF tomaron samples del tema... sin duda, aquel fue el comienzo del chill out en el contexto de baile». Por supuesto, «Pacific State» fue todo un himno en las tardes ibicencas, banda sonora de la puesta de sol en el Café del Mar en el quejóse Padilla seleccionaba «discos de funk, los primeros del ambient, los últimos de la new age y cosas psicodélicas... El Café comenzó como local para pijos y acabó como terraza; al principio mi función era la de pinchar discos y, entre mezcla y mezcla, ponerle un cortado a los clientes». Café del Mar estableció las pautas para sesiones reposadas en las que importaba más escuchar y dejarse envolver, y aunque por aquella época nadie hablaba de chill out, las bases del susodicho ya estaban sentadas.

En 1989 Alex Paterson, un antiguo hippie con vena punk y devoción por el acid, pinchaba en la sala VIP de Land of Oz, el club antes llamado Spectrum. Sus sets partían de antiguos discos cósmicos, prog rock, dub y la escuela ambiental alimentada por los músicos que en los ochenta habían bebido de Brian Eno (de Jon Hassell a Harold Budd: de hecho, Paterson había trabajado en E.G. Records), y, como Biosphere, también superponía vinilos de house contemplativo sobre aquella nebulosa ambiental. No solo era aquel el primer espacio en Inglaterra que aceptaba la dilatación del tiempo, sino que Paterson también contribuyó como el que mas para la definición de un ambient house que recogía ecos de la sampledelia, la ciencia ficción y la cultura zippie. The Orb, un proyecto de puertas abiertas (han participado desde el ingeniero Thrash al

alemán Thomas Fehlmann, del ex miembro de Gong Steve Hillage al KLF Jimi Cauty) en el que Paterson llevaba la batuta, editó en el mismo ochenta y nueve el single «A Huge Ever Growing Pulsating Brain that Rules from the Centre of the Ultraworld», dieciocho minutos de épica ambiental con samples de astronautas, el tema «Lovin' U» de Minnie Riperton, un riff hipnótico que simulaba la dilatación y contracción de las olas del mar en las orillas del cosmos y un diseño envolvente, ideal para la escucha *in albis.*

No escondían The Orb una orientación hippie y una calculada aproximación a la megalomanía del rock sinfónico. De hecho, la huella de Pink Floyd se dejaba notar tanto en los títulos («Spanish Castles in Space» o «Back Side of the Moon» son dos de los momentos cumbres de su debut en largo, el doble *The Orb's Adventures Beyond the Ultraworld)* como en la mastodóntica presentación de los LPs en tres y hasta cuatro vinilos, e incluso Andrew Weatherall, vecino en aquella época de Paterson, reconoce que «solo me gustaban The Orb cuando se ponían dub; mucho de su material ambiental me trae recuerdos que prefiero no recuperar»), pero su proximidad con los muy punks The KLF redefinía las intenciones. Paterson y Jimi Cauty colaboraron en el proyecto Space —hay nombres que lo dicen todo—, y el propio estilo de The Orb había calado también en Bill Drummond. En 1990 lo que muchos creyeron una broma más de los provocadores rave por excelencia se convirtió en el LP que abrió una nueva década: *Chill Out,* el disco previo de The KLF a su ristra de machacapistas *The White Room* (1991), borraba cualquier barrera en la música de procedencia rave: más de media hora de melodías cegadoramente bellas, samples extraños, de Elvis a caballos, y una portada de las que explican, sugieren y se recuerdan: unas ovejas paciendo plácidamente en un prado para proclamar, como indicaba la hoja de prensa, que «el ambient house es el primer gran movimiento musical de los noventa».

También aseguraba aquella hoja que el ambient house no era música new age, y lo decía no por temor a que alguien pensara que The KLF y los latazos siderales de sellos como Hearts of Space fueran lo mismo, sino para marcar

distancias con un ambient en paralelo surgido de la escena crustie-raver que fomentaba la meditación, el estudio de la filosofía hindú y el conocimiento de conceptos como chakra y kundalini. Spiral Tribe había sido un núcleo autosuficiente hasta en lo discográfico; ellos se editaban los discos y los promocionaban, pero una escisión en su seno apostó por el fichaje con Big Life, un sello independiente con el que The Orb, The Grid, el ingeniero Youth y otros nombres de la época tenían tratos. Aquel ambient horrendamente místico, de extracción zippie, se alejaba de la intención, no necesariamente experimental pero sí aventurera, de los auténticos investigadores de texturas y sensaciones: largos mantras —en busca del nirvana— con sonidos subacuáticos que, por raro que parezca, tenían como contrario una evolución del techno frenética, sobrecargada de líneas de 303 y asociada a imágenes psicodélicas: el trance.

Las producciones de Spiral Tribe pueden considerarse precedente del trance (se produjo una diáspora crustie-raver inglesa por toda Europa, vía París, a principios de los noventa), aunque su origen debe buscarse en Alemania. El DJ Sven Váth, con pasado en la EBM y el new beat, había abierto en Frankfurt el club Ornen, en el ochenta y ocho, y a partir de la ecléctica selección de su maleta *(imports* de Detroit, el primer house, hardcore belga) se gestó un sonido propio que primaba las evoluciones en espiral y los efectos de sonido. «Quería crear temas especiales para el club —cuenta el propio Sven—, y tomé de aquí y allá: el sonido de UR y +8, mucho acid... A la vez la escena de Frankfurt se empezó a desarrollar, y Resistance D, Paul Van Dyk y Hardfloor empezaron a producir temas. Se hablaba del sonido Frankfurt, y todo el mundo venía a Ornen, desde la gente de Warp a The Prodigy y Richie Hawtin. Era muy intenso.» Aquel sonido, simbolizado en temas como el «Acperience» de Hardfloor y el «Cafe del Mar» de Energy 52, activó un trance relampagueante que, a la vez, se complementaba con temas de los mismos artistas sin rastro de beats: el primer LP de Váth, *Accident in Paradise* (1993), alternaba sustos trance con oasis de tranquilidad (en onda hippie: «Para mí es como el yin y el yang —explica—, en lo que hago tiendo a los extremos; como DJ soy el más duro y en el chill out el más

relajado... la gente necesita un respiro tras horas y horas de baile»), y no era extraño encontrar a otros músicos, como Solar Quest, que seguían ese doble juego.

Otro pilar de Frankfurt, Pete Namlook, es el mejor ejemplo de lo desconcertante y prolífico de un ambient meramente funcional. Su sello Fax acostumbraba editar más de cien CDs al año, algunos de ellos completamente trance (para ello Namlook se escondía bajo el nombre de 4 Voice) y otros en cascadas etéreas de setenta minutos, sin variaciones. Un ambient que, durante tiempo, dominó la escena adlátere a la rave, pronto barrida por un modelo más preocupado por composiciones complejas y capas de ruido que por el chill out costra. Aun así, la corriente mística se desarrolló con sus propias leyes como subcultura: de las raves regadas con LSD de Goa, en la India, nació el subgénero del Goa trance —o psychedelic trance—, y en Inglaterra la explosión de la cyberdelia permitió el desarrollo de grupos con fijación por la dualidad modernidad-tradición, por fusionar bagaje étnico con tecnología punta. Pese a las buenas intenciones, el ethno-techno de Transglobal Underground, Loop Gurú, Banco De Gaia y Eat Static no dejó de ser una curiosa e irrelevante anécdota.

De todas formas, el enfoque étnico fue moneda de cambio sonora entre el noventa y dos y el noventa y tres, e incluso algunos de los mejores himnos de la década usan el *leitmotiv* exótico. Eso sí, en un contexto diferente: «Papua New Guinea» (The Future Sound of London), «Didgeridoo» (Aphex Twin) y «Walk On» (Orbital) gastaban samples del ramo, aunque la mencionada cyberdelia se regía por reglas diferentes. Esta fue una corriente producto de la ebullición del momento, días en que el house se hacía progresivo, el techno se lanzaba a la búsqueda de espacios, el ambient había roto reglas y el hardcore acusaba cansancio, y de la fusión entre restos y nuevas ideas surgió un techno cargado de detalles, evolutivo y adornado con melodías. Lo mejor de la cyberdelia se encuentra en Electribe 101 y el sello Guerilla (Drum Club, Moody Boy), en la serie Strange Cargo de William Orbit y en la obra de The Shamen, Rabbit in the

Moon o Lemon Sol, aunque son tres los momentos que merecen mayor atención.

Uno es Sandoz, un alias de Richard H. Kirk para experimentos étnicos *{«África meets Kmftwerk»,* en palabras suyas), burbujas de sonido y ritmos afilados que plantó uno de los discos mas audaces de la primera mitad de los noventa, *Digital Lifeforms.* Otro es Ultramarine, un dúo de ideales hippies (sus primeros discos se titulan *Every Man and Woman Is a Star* y *Folk)* interesados en la fusión del folk, el sonido Canterbury y los ordenadores, entre concepto druida y esquema moderno: *United Kingdoms* (1993) fue grabado con la ayuda de Robert Wyatt, e incluye algunos de los mejores minutos de una discografia intermitente. Y el tercero, el más importante, llegó en forma de portada marrón. El segundo álbum de Orbital, homónimo, depuró la rigidez bleep del primero y reforzó los rasgos pretrance que ya estaban presentes en la música de los Hartnoll para articular un disco que es la perfección del loop: sesenta y seis minutos de evoluciones en espiral, cerrado en sí mismo, separado en temas cargados de melodías de trazo fácil, beats rotundos, efectos lisérgicos y estructura pop, aunque el todo conforma una unidad inquebrantable. La alucinante sección que forman «Lush», «Impact (The Earth Is Burning)» y «Remind» es cyberdelia superior, mientras que «Planet of the Shapes» sublima la abstracción y «Halcyon + On + On» la absoluta felicidad. Quizá el mejor disco techno de la década, *Orbital 2,* fue continuado por el disperso (aunque grande) *Snivilisation,* el melancólico, bellísimo, *In Sides* (1996), y desde entonces un bache creativo que todavía dura y quizá nunca superen.

3. El imperio de los sentidos: techno inteligente y texturología

A estas alturas decir que el ambient sedentario fue un propio producto de la cultura rave puede resultar confuso e incluso contradictorio. No obstante, al principio no lo parecía: activistas rave como Mixmaster Morris fueron quienes

llevaron al ambient a los límites de la ingravidez (las pruebas están en *Global Chillage* y *Flying High*, discos firmados como The Irresistible Forcé), y sellos como el belga R&S (que tenía la subsidiaria Apollo) o Rising High se movían con absoluta normalidad en los terrenos del ambient, el trance y el hardcore. «La gente no percibía la diferencia en aquella época —dice Luke Vibert, uno de los primeros fichajes de Rising High—. Ambient y rave eran lo mismo, y Rising High trataba los productos por igual, editaba series como *Chill Out or Die o The Secret Life of Trance* y podían vender hasta ochenta mil copias de cada.» Pero también empezó a producirse una fractura social, una sensación elitista según la cual la dance music tenía un algo estúpido y la ambiental un plus de seriedad. Frases como «pienso, luego ambiento», de Mixmaster Morris («tardé dos segundos en pensarla», cuenta), asoman ínfulas mal escondidas, y el clasismo musical estaba al caer. Cuando Morris, Kevin Foakes y Chantal Passamonte organizaron las fiestas Telepathic Fish (nombre tomado, según los responsables de la tienda Ambient Soho, «en una manía de su camello, un rasta de Brixton que pensaba que el mundo estaba conectado por telepatía entre peces estomacales; cuando iban a comprarle droga les instaba a tragarse un pez de colores de una pecera»), lo hicieron como alternativa a la «aburrida» escena techno. Entonces ya sí se hablaba de «inteligencia».

En 1992 los responsables de Warp editaron un recopilatorio que, según las notas interiores del CD, estaba especialmente indicado para «largos viajes, noches tranquilas y amaneceres somnolientos en clubes». Era música electrónica «para escuchar», aunque también techno para consumir en casa. La portada mostraba un robot arrellanado en un sillón emitiendo ondas de energía, y a partir de ese momento empezó a hablarse de un techno «inteligente», influencia clara de un título bien buscado pero a la vez polémico: *Artificial Intelligence.* «Fue John Acquaviva quien dio con el nombre para el disco —confiesa su compañero en +8, Richie Hawtin—. En aquella época Warp nos pedía consejo y trabajamos conjuntamente. Ellos tenían la idea de hacer un techno de consumo privado más que social, y nosotros les ayudamos con ideas y artistas.» En el primer volumen

de *Artificial Intelligence* pueden rastrearse los nombres de Hawtin (Up!), el holandés Speedy J y una serie de artistas ingleses surgidos de la nada que practicaban un techno melancólico inspirado en Cari Craig y la producción más viajera de +8. Dos ya tenían un pasado y un nombre (Alex Paterson acababa de editar su mejor disco, *U.F.Orh,* y The Dice Man era uno de los muchos seudónimos que utilizaba en la época Pdchard D. James, más conocido como Aphex Twin), pero el resto eran casi debutantes en una industria que había encontrado un filón que explotar, lejos del club.

En *Artificial Intelligence* había temas de Musicology e I.A.O. Los primeros continuaron grabando en Warp como B12 en una línea espacial y melosa que dio para dos álbumes *(Electro-Soma* y *Time Tourist)* y un EP, y no se supo nada más hasta años después. El segundo nombre era un seudónimo del trío Black Dog Productions, una versión más fiel de Detroit interpretada desde Gran Bretaña, pero a la vez con un signo de distinción personal: melodías sólidas, bases electro, atmósferas encantadoras y elepés que soportaban con aplomo el hándicap de la larga duración del compact disc: *Bytes* (1993) y *Temple of Transparent Balls,* editado el mismo año pero en el sello GPR, todavía cuentan como paradigma de una electrónica transgaláctica sin prisas y de consumo individual.

Pero también había en aquel recopilatorio seminal dos piezas de Autechre, dúo formado por los ex b-boys Sean Booth y Rob Brown, obsesionado por la pureza del sonido y la angulosidad de las formas. Más allá de reproducir la estética Detroit, como podían hacer B12, Autechre partían del futurismo del electro y el collage de ruidos para construir pura abstracción de ritmos y sonidos —bases quebradas que alteran la velocidad continuamente, efectos misteriosos, melodías sencillas, muy bonitas—, en un equivalente musical a la pintura abstracta de Kandinski. Autechre fueron de los primeros fichajes de Warp para una serie de discos que, bajo el epígrafe *artificial intelligence,* continuó la línea del recopilatorio de marras: su primer disco fue *Incunahula* (1993), un fresco de absoluto genio en el que el techno adoptaba formas líquidas, el pop se sugería y

el ruido se hacía bello; el mejor de una colección en la que destacan *Ginger* (Speedy J), el fundamental *Surfing on Sinewaves* de Polygon Window (otro alias de Aphex Twin) y una segunda compilación, *Artificial Intelligence II*, que superaba a la primera.

Quizá sea toda esta producción el primer caso de música nacida de la explosión rave que, en vez de ser su complementario, se convirtió en su negación, y en algunos casos incluso se debería hablar de presuntuosidad, no en según qué músicos pero sí en esos sectores de la prensa y la industria que alimentaron la denominación intelligent techno con efectos más nocivos —sensación de elitismo, de superioridad con respecto al oyente y otros artistas; como indica Django, uno de los responsables del sello Worm Interface, el intelligent techno o IDM, su equivalente americano, «hace pensar en tipos seudointelectuales que se frotan la barbilla y dicen frases guays para *The Wire*»— que beneficiosos. Warp, que hasta el momento había cuidado un tipo de techno con un filo peligroso como el de Wildplanet, Tuff Little Unit o todos los maxis de la serie lila, se lanzó a la edición de material más evocador que físico. R&S también había experimentado un replanteamiento similar: tras la avalancha de hardcore-techno pasaron al fichaje de grandes nombres de Detroit (Model 500 y Kenny Larkin), artesanos de la electrónica como el japonés Ken Ishii (sus primeros maxis, recogidos en el álbum *Innerelements*, le dieron otra dimensión al concepto de techno abstracto) y multitud de prohombres ambientales, como Locust o Biosphere, para el subsello Apollo, y durante un tiempo incluso se habló de rivalidad con Warp a la hora de cazar artistas.

El caso más sonado fue el de Aphex Twin. Richard D. James, niño prodigio de Cornwall (en el colegio ganó un concurso de inventos al transformar un juguete a pilas en un sampler), es el típico caso de autor prolífico y genial, hasta tal punto que, por la confluencia de ambos factores, se le llamó «el Mozart del ambient». Sus primeros temas partían del bagaje raver («We Are the Music Makers»), pero a la vez su interés en la música concreta, Satie y Eno le empujó a elaborar piezas atmosféricas con melodías de juguete que, con excepción de

«Analogue Bubblebath» y composiciones menores, fueron recogidas en *Selected Ambient Works 85-92*, un disco que le confirmó como un genio de la moderna electrónica. Richard D. James era el típico productor solitario que, camuflado bajo infinidad de seudónimos (AFX, Caustic Window, Gak, The Dice Man, Polygon Window), pervertía las leyes de los géneros para hacerlos avanzar, y su visión del ambient, siempre iconoclasta, ayudó a la entrada de aires nuevos cuando el género amenazaba con saturar el mercado con delirios cósmicos. Tras una dura lucha con R&S, Warp consiguió hacerse con el fichaje de James en su alias más célebre, Aphex Twin, y en el noventa y cuatro el ambient viró a otro estadio con *Selected Ambient Works II*.

Aquel doble CD, dos horas y media de capas ominosas sin apenas rastro de ritmo o melodía, demostró que mucho ambient había caído en la trampa de la música ornamental, casi hueca. *Selected Ambient Works II*, sin embargo, proponía una forma densa, no daba facilidades, *forzaba* al oyente a prestar atención o, como mínimo, a no sentirse cómodo en una escucha superficial. No fue aquel un disco revolucionario por ser la periferia del ambient un género también inquieto (el trabajo de Seefeel, Locust o Scanner no era nuevo a esas alturas), pero sí fue la más audaz y valiente incursión en un *dark ambient* que borraba la percepción del chill out como un espacio en el que dejarse masajear, de escucha pasiva. Como dice Biosphere, «pensar la música como una sucesión de imágenes, hacer de un disco algo activo, como ir al cine o a una exhibición de arte. Si un disco no me provoca imágenes interesantes, lo quito».

Entre el noventa y tres y el noventa y cuatro otra palabra clave fue «textura». Los ambientes planos, los que lo decían todo en un minuto, dejaron paso a flujos de sonido con cambios constantes, densos e incluso poco placenteros. Los samples de ciencia ficción se tornaron ruidos del espectro radiofónico (Scanner), guitarras tratadas por ordenador (Seefeel y el germen del post-rock), imágenes oníricas perturbadoras (las del angustioso a la vez que delicado *Patashnik* de Biosphere) y tapices de capas electrónicas entrelazadas. Se usó el término «texturología» (inspirado en el disco *Texturology* de Beaumont Hannant para

GPR), y según Robin Rimbaud —Scanner— «el uso de la textura como fin fue una manera de dar color y formas al sonido sin necesidad de un motivo narrativo; no necesitas letras, ni melodía, solo un fondo sucio e incluso poco romántico. Harold Budd habría usado un piano, Brian Eno un sintetizador, pero nosotros partíamos de cintas magnéticas y ruidos. La textura aproximó la electrónica al concepto de pintura y escultura, al diálogo entre sonidos». Un año después de *Texturology,* Beaumont Hannant tituló su segundo álbum *Sculptured* (1994). Demasiadas casualidades.

Mark van Hoen, como responsable del proyecto Locust y productor de Seefeel, tuvo mucho que ver en el desarrollo de la electrónica como un tapiz abstracto en el que *pintar* ruidos, loops y melodías. También Mark Clifford, quien tras abandonar Seefeel —y dejar detrás dos álbumes fundamentales como *Quique* (1993) y *Succour* (1995)— se adentró en el limbo anguloso, abstracto, de Disjecta. A un nivel más placentero, más premeditadamente sensorial, The Future Sound of London creaban sagas épicas con un concepto adosado —*Lifeforms,* su disco doble sobre los orígenes de la vida, la realidad virtual y los microbios gigantes, era de hecho una sucesión de cuatro compactos, con el añadido de dos largos singles previos, en los que la electrónica dibujaba paisajes, ríos, personas y sensaciones—, y el dúo Global Communication perfeccionaba las melodías angelicales en discos, más pop que hippies, directamente para elevarse, como *76:14.*

Hasta 1995, la escena «textural» fue una fuente inagotable de ideas y audacia, un magma creativo que alcanzó uno de sus cénits en la recopilación *Collaborations 2* de Lo Recordings, *tete a tete* entre músicos electrónicos y creadores de otras áreas, «del jazz, la vanguardia académica, de la música clásica... —recuerda Scanner— Todas las barreras se rompieron, se abrieron mentes y entraron los DJs, que mezclaban de todo. Tortoise es un grupo que no habría nacido sin esos experimentos». El ambient creaba y destruía estilos, y entre sus herramientas una destacó sobre el resto: el dub.

4. Factor dub: bajo la influencia del bajo

Muchas veces se ha hablado del dub como de un virus capaz de infiltrarse en la música y contagiarla de profundidad tridimensional, de provocar mutaciones nunca esperadas y siempre fascinantes. Y si en los ochenta vivió días más o menos puros hasta su toma de contacto con el hip hop en Bristol, de donde salió el trip-hop de Massive Attack, en los noventa la pulsión rítmica jamaicana fue la auténtica pócima mágica para revolucionar géneros y transformar el sonido. Semilla del drum'n'bass, partícula capaz de hacer del remix un arte en sí mismo y, por supuesto, motor de transformación del ambient, el dub está en casi todos los avances interesantes de los últimos años, del postrock a la electrónica angulosa. Como muestran las atinadas recopilaciones *Macro Dub Infection*, aparte de la ciencia del bajo, el dub es un vehículo útil para la vanguardia que, en el mundo occidental, puede rastrearse desde los experimentos de Bill Laswell como Material en los ochenta.

De hecho, las largas piezas de Laswell, sucias y abigarradas, siempre con extra de bajo y gusto por la producción compleja, fueron esenciales para comprender el porqué y el cómo de dos momentos especialmente curiosos de la década pasada: la escena illbient de Nueva York y el dubcore que, desde el opresivo, feo, *skyline* de Birmingham, personificó Mick Harris, ex batería del grupo metal Napalm Death y, para lo que aquí importa, núcleo central de Scorn. Partiendo de un bagaje death metal —en su disco *Vae Solis* todavía quedan rastros afilados de guitarras y gritos guturales de cabra entre densas tramas de bajo, algo así como dub satánico—, Scorn irrumpieron en el mapa del ambient con un discurso a medio camino entre un hip hop pesado, una telaraña dub y texturas envueltas en ruido y distorsión. *Evanescente* (1994), quizá su mejor aportación al universo de la electrónica, recogía un bagaje industrial (Coil, el primer Meat Beat Manifestó en su caótica superposición de samples), pesimismo

y esa concepción oscura del sonido que, gracias a la repercusión de *Selected Ambient Works II*, empezaba a ser tomada muy en cuenta.

Scorn, junto con Aphex Twin, otros nombres del ambient *difícil* (David Toop, Paul Schutze, Seefeel), supervivientes de la música industrial (:zoviet*france:, Coil) y representantes de un nuevo género que usaba guitarras que no sonaban a las susodichas en absoluto (el ambient rock: Labradford, Jim O'Rourke, Main), fue uno de los pocos nombres escogidos para formar parte de la recopilación que presentó al mundo «la otra cara del ambient». Su título, *Isolationism* (1994) —era el cuarto paso de la serie «Ambient» de Virgin—, incluso acuñó una nueva etiqueta que señalaba un ambient aurista, angustiado, árido, conectado con el rock de vanguardia y la experimentación en laboratorios de sonido. El aislacionsimo, pues, fue un puente —efímero: tanto dolor no se podía soportar por mucho tiempo— entre el dub, el rock y la música contemporánea, y la prueba de que aquellos extremos se tocaban queda suficientemente clara en *Re-Entry* (1995), la obra maestra de Kevin Martin (compilador de *Isolationism*, por cierto) y Justin Broadick bajo el nombre de Techno Animal.

Paralelamente, en Nueva York también se trataba el ambient desde perspectivas convergentes que dieron vía libre a una interpretación del sonido —más que un estilo— que DJ Spooky llamó «illbient». «El illbient puede estar relacionado con cualquier cosa —explica el propio DJ Spooky—. No puede ser exactamente lo mismo que Techno Animal o Aphex Twin porque ese es material europeo, y el mío busca una especie de "texto abierto" en el que las ideas sobre música y cultura sean panhumanísticas. Mi música está en la tradición de Grandmaster Flash e Iannis Xenakis, de Sun Ra y Ornette Coleman, de la cibernética y de científicos afroamericanos como Garrett A. Morgan, el hombre que inventó el semáforo. Para mí, la ciencia y el arte son maneras de tender puentes, y el illbient es un cruce de caminos. Sirve para explorar el mundo. Quizá resulte extraño que una música así salga en Estados Unidos, donde tenemos cosas como George W. Bush, pero en fin...» La obra de DJ Spooky es música cargada de concepto, interesada en la construcción del ruido, la tradición

afrofuturista y la de los «innovadores del sonido» —«Steve Reich, Wagner, Arvo Párt, Duke Ellington, Toru Takemitsu, Philip Glass, Kurt Weill, Debussy... esos son mis héroes: la pasión que les unía era la de dejar atrás todas las normas»—, pero a la vez consciente de que todo es aplicable a la cultura de club y ser accesible sin perder un ápice de reto al futuro.

El illbient es, esencialmente, una colisión entre ambient tóxico —polución urbana, loops de cinta, ruidos, electroacústica, música concreta—, el *cut-up* del hip hop y la gordura de un bajo dub que conectaba, veinte años después de Kool Herc, Jamaica con Nueva York. «Para mí son audiorretratos —especifica Spooky —. Me gusta ver este tipo de música como un shareware, algo que está abierto a todo tipo de sonido y todo tipo de creador, no solo de Nueva York... Aunque Nueva York tiene una tradición minimalista, y este estilo parte de esa situación; es imaginarse a Morton Subotnick, Alvin Lucier y LaMonte Young pero combinado con beats. Eso era el illbient al principio; también una especie de jazz por el diálogo que había entre los sonidos.» El término illbient lo acuñó DJ Spooky, pero el monopolio de este cajón de sastre *avantgarde* (con conexiones con la semiótica, la arquitectura, la teoría del conocimiento y la física cuántica: Spooky gusta de llamar a su estilo «dialéctica de la entropía» o, en cristiano, la práctica del desorden sonoro) no le pertenece. Desde el noventa y cinco una comunidad de artistas articulada alrededor de los dos sellos básicos del género, Asphodel y Wordsound, ha venido pariendo una densa madeja de atmósferas y beats a cámara lenta que es todavía una de las más profundas y excitantes aproximaciones al ambient: elepés como *Gaiatronik* (Byzar), *As b* (We) o las recopilaciones *Incursions in Illbient* (1996) o *Shake the Nations* (1997) son lo mejor de una cosecha que encuentra su piedra de toque en el *Rhythm Warfare* (1998) de DJ Spooky y que en la actualidad se puede seguir en el hip hop futurista de Cannibal Ox, Anti-Pop Consortium o Mike Ladd.

Siempre en los límites entre lo arrebatador y lo peligroso, el illbient es la última frontera a la que ha llegado un ambient americano que, en un principio, quiso estar en sintonía con sellos alemanes como Fax o Source. Ahí están los

casos de Moby, Mark Gage (Vapour Space) y los alimenticios *soundscapes* de Jonah Sharp (más conocido como Spacetime Continuum, regente del sello de San Francisco Reflective), aunque la conexión principal la establece Single Cell Orchestra, atípico productor illbient que funde placer y dolor con la misma facilidad con la que DJ WaUy pasa del dubcore al drum'n'bass. Por supuesto, este último estilo llegó a Estados Unidos a través de curtidos sellos illbient como Liquid Sky: la verdad siempre está en el bajo.

El dub nebuloso, sin embargo, no es solo patrimonio del aislacionismo ni de los jeroglíficos musicados del illbient. Incluso antes del éxito comercial y entre el corrillo de críticos del *Songs for a Dead Dreamer* (1996) de DJ Spooky, en Europa se hablaba de una etiqueta, ambient-dub, que se posicionaba bien lejos del tenebrismo de Scorn y se alineaba al lado de lo más pulsante de The Orb (especialmente de ese single, «Blue Room», que alcanzaba la friolera de cuarenta minutos de duración). Bobby Bird fue quien dio nombre —y sentido— al ambient-dub desde su sello Beyond y su proyecto, acuoso, galáctico y fumado, The Higher Intelligence Agency Pero más sentido le dio aún Andrew Weatherall, el principal músico electrónico que, con permiso de Richard D. James, ha dado Inglaterra al mundo en la década de los noventa.

Weatherall comenzó como miembro activo de Boy's Own, escribía en prensa musical —*New Musical Express*— y junto a sus primerizas producciones *balearic* se hizo un nombre como el productor y *remixer* por excelencia de las bandas pop que buscaban un hálito dance en su música: Primal Scream, Saint Etienne, One Dove. Pero también tenía su propia idea en la cabeza, y en sintonía con los ingenieros Gary Burns y Jagz Kooner dio forma al grupo The Sabres of Paradise, una vía de escape para fundir sus muchas influencias en un discurso propio, separado de las creaciones de otros. *Sabresonic* (1993) fue su debut, un fresco cyberdélico editado en Warp que iba mucho más allá de lo que la serie *Artificial Intelligence* proponía paralelamente: densas capas de nitrógeno

ambiental, escapes oníricos —«Smokelbelch II»— y carnosos bajos que proyectaban el dub a un futuro perfecto. «Aunque el dub solo era un parte más de la música, una más de las influencias que quería plasmar —reconoce el propio Weatherall—. Muchos periodistas se emocionaron y dijeron que yo era el nuevo King Tubby ¡Por Dios! ¿Cómo que el nuevo King Tubby o el nuevo Scientist? Tampoco era para tanto. La gente habla a la ligera.» Por supuesto, no era el nuevo King Tubby, sino simplemente Weatherall, lo que quizá sea mejor.

The Sabres of Paradise ejemplificaron como pocos la dualidad perfecta de música de baile que se puede escuchar en casa. No era techno inteligente, sino algo más complejo, más rico, bañado en sensualidad cinemática —atmósferas de *noir* futurista, melodías evocadoras, emoción— y conectado con ramas sonoras tan lejanas y cercanas como dub y hip hop, electro y música pop. Y si *Haunted Dancehall* (1994), su segundo LP, fuese una película, sería *Blade Runner.* un turbio *thriller* fantacientífico donde el continente es el contenido y la ciudad —gris, húmeda, humeante— un estado de ánimo. «Para ser sincero, *Haunted Dancehall* no me parece tan bueno —replica Weatherall, seguro de sí mismo—. Hay un par de temas interesantes, pero el conjunto no es tan sólido. La gente lo sobredimensionó porque lo necesitaba, quería que les gustara, necesitaban un héroe... Dos años después de Sabres advertí que hacer música solo para la gente era una equivocación. Two Lone Swordsmen fue como renacer para mí.»

Two Lone Swordsmen fue la segunda vida de Andrew: desmontó Sabres, intentó llevar adelante un sello, Emissions Audio Output que, pese a editar material excelente, se fue a la quiebra, sus compañeros Kooner y Burns formaron el grupo de trip-pop The Aloof y entró en escena Keith Tenniswood, un ingeniero de sonido que, según el propio Weatherall, «era quien realmente necesitaba, alguien que estuviera en el estudio, que leyera mi mente, que me ayudara a transformar mis pensamientos en sonido». Con una obra maestra —*Tiny Reminders* (Warp, 2000)— superior a cualquier trabajo suyo anterior por su conjunción de electro, breaks, clicks, pop, todo, se confirma que el cambio sí valió la pena.

5. Cerebros con patas: braindance, «something for your mind»

En 1994 la escena de lo que los ingleses llamaban *electrónica* parecía estar en su máximo apogeo: Orbital, The Future Sound of London, Autechre y Andy Weatherall eran a la *machine music* el equivalente a ídolos pop, seres con nombres, imagen asociada y discos que empezaban a vender cantidades respetables; la facción detroitiana seguía afinando la sensación de ingravidez en maxis que ponían a Cari Craig en un altar, la industria ya veía como público objetivo a los *electronic heads* más interesados en el techno de sofá que en el house, e incluso se creaba una subcultura asociada e implantada en los hábitos de club. Weatherall, por ejemplo, inició las noches Sabrettes para dar vía a material de baile que difícilmente se podía bailar, y cualquier comprador sabía que un disco diseñado por el equipo The Designers Republic (líneas discontinuas, objetos a un paso de la abstracción, motivos plateados, geometría difuminada) acabaría sonando a lo que buscaba: electrónica en cuatro dimensiones para alimentar la cabeza.

Warp se había asentado como una marca con sonido asociado, se consolidaban sellos similares —GPR, Shield, el holandés New Electrónica o el Objects D'Art de Kirk DeGiorgio— y las tiendas especializadas, Ambient Soho y Fat Cat, surtían a un público que consumía house durante la noche y otras hierbas durante el día. Pero, aun así, el intelligent techno cuadriculado —al estilo B12, para entendernos— estaba a un paso del colapso precisamente por su incapacidad para leer el curso de los tiempos. Lo que había nacido como alternativa al maremágnum rave vio como el patito feo de la cultura dance (a la vez el más activo, el más sorpresivo) se lo acababa tragando de una dentellada. El ambient por sí solo no tiraba a menos que fuera en un área estrictamente experimental o asociado al emergente postrock, y el techno inteligente, por previsible, dejaba de

ser de lo que presumía. El segundo disco de LFO, *Advance* (1996), editado tarde y mal —el dúo se separó a las pocas semanas—, podría significar el fin de una era: formas exactas que no encajaban en un presente loco. Una nueva electrónica post-rave, surgida del hardcore, influida por el jungle y con un filo *avantgarde* ya había tomado el relevo.

«El hardcore breakbeat lo hicieron ravers que, aunque aficionados al hip hop, se perdieron la explosión del house —resume Django— Fue entonces cuando se hizo techno con breaks, se desarrolló la industria del *white label* y el sello Rabbit City editó el segundo maxi de Aphex Twin, *Analogue Bubblebath 2*. En ese disco estaba incluido "Didgeridoo", un tema con breakbeats veloces y sonidos raros, realmente avanzado. A partir de ahí se abrieron las puertas hacia nuevas posibilidades.» Aphex había iniciado junto a su amigo del colegio, Grant Wilson-Claridge, también su propio sello, Rephlex. «Era la época del hardcore, sí, y nos gustaba —relata el propio Grant—, pero no todo podían ser temas con piano y voces tontas. A veces hay que buscar el lado científico de la música, y en eso consistía la obra de Aphex Twin, en el equilibrio entre lo serio y lo divertido.» Los chicos de Rephlex bautizaron a su propio estilo «braindance», una manera mental de entender la música de baile, opuesta a la arrogancia de lo que se llamaba IDM y partidaria del descoque: «El caso era devolver la diversión a la música seria sin resultar intelectual. Por eso nuestro logotipo es tan estúpido».

El logo de Rephlex es un cerebro con pies, y su lista de artistas y amigos es la mayor sucesión de excéntricos de la electrónica que se recuerda, entidades individuales que, en la mayor autarquía posible, producían su música sin necesidad de intermedianos, de su cabeza al ordenador y del ordenador al vinilo. La generación de lo que se conoce como *bedroom producers* —artistas que componen en calzoncillos en su estudio doméstico, sin salir de su habitación— es la que ha permitido la proliferación de música con una alta dosis de personalidad, ajena a los canales habituales de la industria: el material se envía a la discográfica tal como se hace y así se queda; normalmente es el propio artista

el que se autoedita la propia música. «Tener tu propio estudio en tu cuarto es importante —recalca Luke Vibert, uno de los primeros *bedroom producers* en saltar a la palestra—. Ahorras dinero, tu música gana en personalidad y no pierdes el tiempo, todo es más rápido, más relajado.»

El *bedroom producer* suele ser hiperactivo y se esconde tras una cortina de alias: Vibert puede encontrarse también como Wagón Christ o Plug, y otro de los pioneros de Rephlex, Mike Paradinas, bajo los laberínticos seudónimos de µ-Ziq, Jake Skzenger, Tusken Raiders, Kid Spatuk o Gary Moscheles. Él es uno de los pocos cerebros —junto con Tom «Squarepusher» Jenkinson— que puede compararse al talento innato de Aphex Twin, aunque el propio Mike insiste en que «Aphex tiene una personalidad jodidamente gigante; es el mejor, nadie le supera, nadie puede igualar sus melodías». El debut de µ-Ziq en Rephlex, *Tango'n'Vectiff (1993),* marcaba diferencias con respecto a lo abstracto que dominaba la escena: con el intento de marcar el cuatro por cuatro («yo quería hacer techno de verdad, solo que con melodías raras; no quería destruir sus cimientos: si lo que a mí me gustaba era Black Dog Productions»), Paradinas construía piezas ricas en humor y a la vez endiabladamente complejas, pero que nunca perdían de vista la funcionalidad de una pista de baile, en su caso sí, inteligente.

El braindance suele ser, sin embargo, música antisocial. Cuando Squarepusher deformó las pautas jungle en *Feed Me Weird Things,* los breaks del resto tendieron a ser aptos solo para un buen ataque de epilepsia, y entre el catálogo de Rephlex pueden localizarse atentados de todo tipo y pelaje a mayor gloria del acid (Mike Dredd *aka* Kosmik Kommando), el electro (Cylob) y el hardcore (Caustic Window). Y aunque esta genuina forma de electrónica en broma pero en serio está básicamente localizada entre el gremio de freaks ingleses, las franquicias se localizan en medio mundo, de Finlandia (Ovuca) a Polonia (Bogdan Raczinski) y, especialmente, en Italia, donde Lory D, Leo Anibaldi, D'Arcangelo y Marco Passarani forman una colonia con el arma (la metralleta de ritmos) siempre a punto.

Al llegar el hip hop a Inglaterra, también lo hizo un electro que, de no haber sido por Miami, habría agonizado hasta el fin. No obstante, en las islas las opciones del género para sobrevivir fueron escasas, ya que el house y más tarde el marco rave acapararon las líneas maestras de la música de baile, aunque la influencia de The Knights of the Turntable y «Planet Rock» permaneció latente en una juventud que inventó el bleep y, más tarde, depuró el break dentro del contexto post-rave. Los primeros discos de Autechre, sin ir más lejos, se regían por un patrón electro deformado y solapado por melodías, atmósferas y efectos, y como ellos, muchos coetáneos optaron por una opción parecida, la que definió la estética más depurada y personal de un techno inteligente que, de hecho, no tenía tanto de techno.

Las principales tiendas de Londres empezaron a editar discos —de Ambient Soho nació Worm Interface: ellos descubrieron a Freeform y Tom Jenkinson; Fat Cat cerró y se reconvirtió como sello de post-rock y material experimental—, y compañías como Clear pusieron sobre el tablero de juego metronómicas perversiones del electro, tanto de la mano de Clatterbox como de Dr. Rockit —un seudónimo de Matthew Herbert para collages concretos construidos con samples de objetos cotidianos, ya sean las páginas del diario o una bolsa de patatas fritas—, Morgan Geist o Pkid, dúo formado por los Black Dog Productions Ed Handley y Andy Turner; de hecho, su prolífica producción al margen del tercer componente del «perro negro», Ken Downie, originó la ruptura de la trinidad. También se apuntaban a la abstracción electro Warp (con el concurso de Chris Duckenfield bajo el nombre de RAC) y Mo' Wax, que muy pronto consiguió fichar a Andrea Parker, chica Adidas y autora del mejor 12 pulgadas del ramo, un «Melodius Thunk» (1996) capaz todavía de asustar por sus bajos criminales y su oscuridad opresiva.

Aun así, Autechre habían conseguido labrar el sonido más personal. En el noventa y cinco, tras un álbum centrado en la belleza más irreal posible (el

transparente *Amber)*, la pareja de Manchester dio un giro inesperado a su carrera con *Tri Repetae*, una apuesta por estructuras aparentemente más impenetrables que cuajaron en el casi industrial (frío, aurista, deshumanizado) *Chiastic Slide* (1997), un paso hacia la complicación, el reto del sonido puro y la amputación de casi cualquier excusa melódica. Lo importante de la música de Autechre, sin embargo, no es su evolución en sí, impecable, coherente y siempre en busca del más difícil todavía sin perder entidad emocional y complejidad formal, sino el hecho de que su *modus operandi* ha sido el germen de un subgénero copiado y reproducido por decenas de artistas posteriores.

Lo que podría llamarse «autechreítis» —ritmos geométricos y melodías esbozadas— se extendió como la espuma a partir de la edición de *Chiastic Slide* hacia grupos que pueden ser tildados de copiones, sin más —Unit, Magnétophone—, otros que toman el libro de estilo al pie de la letra y añaden elementos de cosecha propia —Funkstórung se sirven de bases hip hop y MCs, amén de potenciar esas melodías que con el paso de los años Autechre se dejaron por el camino—, y una tercera facción que llega a un sonido similar tras la contaminación vía Miami bass o scratch, sea el caso de Phoenecia o Ko-Wreck Technique, puntas de lanza de sellos pioneros de la IDM americana como Schematic o Chocolate Industries. Para Mike Paradinas, «la mayoría de los grupos que copian a Autechre son lo peor que se puede escuchar hoy en día, son la falta de personalidad más flagrante que uno se pueda encontrar». Aunque tampoco se le puede echar en cara a nadie tomar el relevo de un sonido con imagen de marca pero sin *copyright.* En todo caso, de la buena voluntad, gente que continúa la esencia sin calcar pautas, surge la semilla de la mejor indietrónica naif y del punk electrónico americano de Kid606 y amigos. Polos opuestos para demostrar que Autechre, como en su tiempo lo fueran Pixies, es el grupo de hoy que más ha empujado a otros a hacer música mañana.

6. Espacio, amor: la electrónica entre lo abstracto y lo idílico

La electrónica geométrica, pese a su apariencia de rompecabezas impenetrable, siente devoción por un elemento que, sobre el papel, debería serle ajeno pero que, en la realidad, es el que le dota de un magnetismo irresistible. Esta es música de melodías, de esbozos de canciones que, en su estado más larval —el mejor—, parecen nanas para niños adictos a Internet. Es música cariñosa, que desea llevar al oyente a un mundo mejor, por lo menos no tan duro. «Queríamos crear una situación en la que las cosas no fueran tan difíciles —sugiere Jan St. Werner, componente junto a Andy Toma del dúo alemán Mouse On Mars-Abrir un espacio nuevo en el que las condiciones de vida fueran mejores. El ambient era grande en esa época, música siempre con un uso, para el chill out: nosotros quisimos escapar al cliché, hacer una música más carnal, ser una banda, pero sin renunciar a una óptica personal. La cosa va más o menos así: el ambient era música que rodeaba al oyente; nosotros quisimos que la música entrara en él y viceversa.»

Mouse On Mars pusieron en práctica el escapismo idílico en dos discos mágicos para el sello indie inglés Too Puré: *Vulvaland* (1994) e *hora Tahiti* (1995), sendos trayectos sin regreso a un paraíso de melodías y enfoques atmosféricos acogedores antes de optar por la vía de la rítmica entrecortada, la melodía tonta y el ruidismo simpático en sucesivos álbumes, igualmente intachables, como *Autoditacker* (1997) y *Niun Niggung* (1999). Suya es la semilla de una suerte de subgénero, lo que podría llamarse electrónica naif, que apuesta por una experimentación sencilla y canciones de cuna, algo que en Mouse On Mars no se hace tan evidente (a Toma y St. Werner siempre les puede más la rareza que la caricia), pero sí en algunos acólitos de su sello, Sonig (especialmente Schlammpeitzigger), y nombres posteriores, ya en la escena inglesa, como Plone.

El trío de Birmingham, Plone, juntó a Morricone y Aphex Twin en *For*

Beginner Piano (Warp, 1999), autores de nanas cibernéticas para la primera generación techno, algo en lo que Ensemble y el µ-Ziq de *Royal Astronomy* (1999) redundarían con acierto. Pero la relación entre el edén y las máquinas tiene dos nombres mayores en las figuras de Leila, hija de un magnate persa emigrado a Inglaterra tras la revolución islámica de Jomeini en Irán que, en 1998, tras años de amistad con Aphex Twin, Plaid y Bjórk, plasmó su visión heterodoxa en *Like Weather,* mano a mano entre Satie, Marvin Gaye, Raymond Scott y el mecanismo exacto de un reloj de cuco, y sobre todo del dúo escocés Boards of Canadá. Apadrinados por Autechre en el sello Skam (base de operaciones de Gescom, Bola y Team Doyobi), Michael Sandison y Marcus Eoin almacenaron la belleza más pura y los ambientes más etéreos (con el añadido de breaks de hip hop y melodías volátilmente pop) en dos obras capitales: el mini-LP *High Scores* (1997) y un álbum de debut que para muchos pasó a ser el mejor de su año, *Music Has the Right to Children* (Warp, 1998), un paisaje musgoso, grisazul y rodeado de neblina que trae recuerdos de la infancia poblados de melancolía y felicidad interior. La continuación, *Geogaddi* (Warp, 2002), repite la jugada a mayor gloria de un mundo perfecto.

En los últimos dos años la tendencia de la *electronic listening music* ha sido la de aproximarse al pop (que no es lo mismo que el pop que se acerca a la electrónica: ese sería el caso de Morr Music, algunas ventanillas más allá), la de contaminar el hip hop, especialmente en América, y la de reinventar el hardcore. La técnica del *glitch* y la popularización del ordenador portátil unidas a estéticas agresivas, irreverentes, ha dado pie a otra etiqueta que algunos gustan en llamar *glitchcore*, una nueva reinvención de la música de baile desde postulados terroristas y asocíales. Desde el sello Planet [X, artistas como Hellfish, Producer, Speedranch o Venetian Snares trastocan hardcore-techno y gabber a velocidades terminales con profusión de sonidos molestos y microscópicos, y en el hervidero más malsano del universo, San Francisco, Kid606 y sus compinches en Tigerbeató hacen lo propio con la tradición musical que les ha legado su país: violan breaks de hip hop, se burlan de los ídolos (Kid606 se divierte a veces

transformando hits de N.W.A. y Eminem en ruido, como quien moldea plastilina; Cex apunta con un dedo carcajeante a Britney Spears en «Oops! I Did It Again»; todos juntos subvierten el «Get UR Freak On» de Missy Elliott), plantan cara a la electrónica europea con títulos que aluden con gestos obscenos a Luke Vibert y Oval y reinventan el pop.

La colmena de San Francisco es a día de hoy la reserva IDM mundial, ya sea gracias al hip hop freak de Gold Chains o al espasmo riot grrrl con *laptop* de Blectum From Blechdom, a la música concreta pop de Matmos, la riqueza tímbrica de Electric Company y Hrvatski o los paisajes turbios de Safety Scissors y gran parte de los artistas del sello Plug Research. Ahora mismo, el artista solitario sin reglas es el motor de la electrónica. La tecnología está de su parte y el agotamiento de la dance music tradicional le da alas. Como bien apostilla Django, de Worm Interface, «el desarrollo de Internet está en la base de este progreso. Por esta razón hemos visto el nacimiento de tantos sellos nuevos en Estados Unidos, y eso sin mencionar la gran cantidad de artistas que están promocionando su música en varios sellos a la vez. La capacidad de intercambiar ficheros por la red ha cambiado la distribución, y ahora en la Europa del Este alguien puede escuchar al instante lo que se hace en California y a la inversa. Esto va a tener un gran efecto en el desarrollo de la música, y solo estamos viendo el comienzo».

13

MEDIANOCHE EN UN MUNDO PERFECTO: ABSTRACCIÓN HIP HOP Y CIENCIA DEL BEAT A CÁMARA LENTA (1987-2002)

JUAN MANUEL FREIRÉ

Si una cosa merece hacerse, merece la pena ser hecha lentamente.

ROBERT «3D» DEL NAJA (Massive Attack)

Cuando Grandmaster Flash hizo del tocadiscos un instrumento musical *avant la lettre,* el hip hop se convirtió en un laboratorio tan apasionante y creativo como la dura calle. El suyo era un ejercicio de collage de pretensiones puramente estéticas, un tapiz recreativo de fantasía turntablista que creó escuela. Tras «The Adventures of Grandmaster Flash on the Wheels of Steel» (1981), fueron multitud quienes emplearon el hip hop en términos explícitamente libres, olvidando su componente lírico y explorando la parte más experimental, psicodélica y abstracta del género, un puzzle donde encajar sus fetiches de cultura pop y negra. Y con la llegada del sampler tal tendencia no hizo más que aumentar, perfeccionarse. De Double Dee & Steinski a todos sus herederos en Inglaterra tras la explosión del acid —M/A/R/R/S, Coldcut, Bomb the Bass— hasta los novísimos The Avalanches, la sampledelia se ha mostrado como un arma cargada de excitación.

De Grandmaster Flash, de su collage sin ley, proviene en última instancia aquello que se dio en llamar ciencia musical abstracta, hip hop abstracto, trip-

hop. Con The Wild Bunch, *sound system* británico de cuya disgregación emergieron nombres tan relevantes como Massive Attack, Tricky y el productor Nellee Hooper (Soul II Soul, Björk), comenzó a hablarse de un hip hop esencialmente británico, elucubrante, emotivo y, sí, cinemático, que fue finalmente conocido como trip-hop; voz tan odiada como recurrente. La primera obra maestra del género es *Blue Lines* (1991), de Massive Attack, disco fundamental que abrió fuego para el pop siniestro de Portishead y sus muchos clones, para los cruces entre hip hop, jazz y música cinematográfica de sellos influyentes como Mo' Wax o Ninja Tune, y para esa electrónica de rítmica comatosa (downtempo) que dominó Europa a finales de los noventa, of reciendo poco jugosa carne al asador del chill out. La abstracción hip hop: para bien y para mal, la corriente más subliminal de la electrónica de nuestro tiempo.

l. De Bristol a la eternidad

Eterna discusión, las etiquetas. Nadie las evita, casi todos las odian. Y si hubiera que redactar una lista de las etiquetas con menos amigos de los últimos treinta años (un intervalo con términos tan discutidos como post-rock, techno inteligente o emocore), la de «trip-hop» sería sin duda la número uno. Y parece un discutible liderazgo. Como afirma el periodista Simon Reynolds en su obra *Energy Flash*, es un nombre genérico más ajustado de lo que muchos —como Darren Knott («eso del trip-hop fue un invento»), Ollie Teeba («¿qué demonios es el trip-hop?») o Jonathon More («el trip-hop nunca existió»)— quieren creer: «No solo suena bien, sino que evoca instantáneamente lo que describe: una espaciosa, relajada forma de hip hop que suele ser mayormente abstracta e instrumental». Junto al entusiasta Reynolds, Luis Lies y un servidor hay otro defensor de la odiada etiqueta, Luke Vibert, quien bajo el alias de Wagón Christ regaló trip-hop para el recuerdo. El autor de *Throbbing Pouch* —1995; la música

de un remake de *El jinete pálido* (Clint Eastwood) en una colonia lunar— pretende, además, reclamar su autoría: «Empleé esa etiqueta en 1989, antes que nadie, cuando le grabé a un amigo una cinta con caras B instrumentales de hip hop y le puse como título "Trip-Hop". Cinco años más tarde, este amigo me llama por teléfono y me pregunta: ¿has oído a esa banda de la que todos hablan, Portishead? Dicen que lo suyo es trip-hop».

La historia of icial —la conocida— dice que «trip-hop» fue la etiqueta que Andy Pemberton empleó en 1994 en la revista *Mixmag* para designar «una nueva clase de hip hop», «una hábil fusión de beats contoneantes, bajos gordos y esa clase de sonidos raros que encontramos en el acid house». Para sus detractores, ese hip hop no era nuevo, sino que remitía al impresionismo de pioneros de Nueva York como Grandmaster Flash, Steinski & Mass Media y Mantronix. Por otro lado, el escepticismo británico apuntaba la existencia de «Beats & Pieces» (Coldcut), «Beat Dis» (Bomb the Bass) o «Pump Up the Volume» (M/A/R/R/S), piezas maestras del DJ record. Y tampoco era justo olvidarse de Major Forcé, pioneros del hip hop abstracto japonés con cortes como «Thumpin» y «Return of the Original Art-Form», grabados por Masayuki Kudo e Hiroshi Fujiwara junto a DJ Milo (antaño líder de Wild Bunch), en los que mezclaban breaks tomados de James Brown, solos de jazz y texturas de tono ambientalista.

En esos antecedentes ya estaban el impresionismo, el esteticismo, la cinemática: principios del trip-hop. La etiqueta era tan abierta, recogía tantas visiones y muchas tan personales, que necesariamente tenía que haber excepciones —contra la acusación de esteticismo, Massive Attack fueron portavoces contra el racismo, y Tricky elaboró un sonido de lo más agresivo, claustrofóbico—, pero es indiscutible que los tres adjetivos que demarcan al trip-hop son: «impresionista», «esteta» y «cinefilo». Homenajeando a la vieja escuela y esquivando el rap (cuando el trip-hop tiene voz por medio, es una voz en tono menor o contemplativo; se reemplaza la narrativa verbal por la aural), los afiliados al género sacaron al hip hop del gueto para usarlo como base de una música que buscaba las sombras móviles del cine, un desplazamiento de la

mente hacia otros mundos mejores, una profunda concentración.

Definiendo Bristol

La principal referencia geográfica del trip-hop es Bristol, pequeña comunidad inglesa cuya aportación al pop no fue legendaria antes de Wild Bunch. Geoff Barrow, nacido en 1971 en el cercano y algo tristón pueblo de Portishead (el nombre de su depresivo grupo es una venganza), se mudó a Bristol atraído tanto por su generosidad en materia de hip hop como por su distancia de la industria: «Es un sitio que of rece tiempo para el desarrollo de los artistas. No sucede como en Londres, donde pueden ficharte para un sello en cuanto empiezas a hacer el ruido adecuado, aunque todavía no lo hayas desarrollado. Bristol no es Londres ni Manchester: aquí no hay una industria musical, son todo sellos pequeños, y eso permite a la gente aislarse durante el tiempo necesario y desarrollar su sonido. Como puede ejemplificar mi propio *Dummy,* esos sonidos suelen diferenciarse de los estándares de la industria». Tan relajada que habitarla equivale irreparablemente a la bohemia, Bristol se diría la respuesta de Inglaterra a la costa Oeste de California. Si se ignora Gales y el Ulster, Bristol es la localidad británica más próxima a Jamaica. Su pasado como puerto del comercio de esclavos ha sido determinante en su mestizaje: aquí abunda la población negra y la de origen italiano, griego e irlandés. Esta mezcla de razas y culturas propició la clásica tipología sonora de Bristol, que Mark Stewart (The Pop Group) remite al comienzo de los ochenta: «Esta era una ciudad donde todos los guetos se unían —contaba una vez—. íbamos a fiestas de reggae blues, a eventos de punk industrial y a jams de hip hop. Por entonces, Bristol estaba más conectado que Londres con el rap neoyorquino». La influencia del hip hop (aprehendido por la población negra y blanca del lugar no solo como sonido sino también como subcultura de actitud, arte y baile), unida a la tradición lugareña de funk en sintonía punk (véase el pionero trip-hop de The Pop Group y de Rip, Rig & Panic), y a una notable atracción por las bandas sonoras clásicas y la

electrónica gaseosa, derivó en un sonido esencialmente bristoliano: el dichoso —por la dicha— trip-hop.

Salvajes y allegados

Ningún proyecto ha ejemplificado el género con mayor precisión que Massive Attack. Y resulta inaudito que Miles Johnson y Grant «Daddy G» Marshall no crearan The Wild Bunch como plataforma primera para ese sonido deslumbrante que muchas formaciones tomarían como modelo. Ambos crearon el *sound system* en 1982 con intención de dar banda sonora a las calles de Bristol y al afterhours The Dug Out («el local más mítico de la ciudad», señala Andy Smith, DJ of icial de giras de Portishead), para mostrar una combinación de hip hop, rare groove, soul, reggae y punk que pronto barrió a colectivos coetáneos como 2Bad, City Rockers o FBI Crew. Mientras aquellos solo mezclaban soul y reggae, el *sound system* donde dieron sus primeros pasos Nellee Hooper, Robert «3D» del Naja y Andrew «Mushroom» Vowles añadió a esas fuentes la del hip hop, defendiendo la nueva fiebre de Nueva York antes incluso de que el sonido invadiera Londres. Improvisando fiestas en edificios vacíos o apenas transitados, generalmente dentro del distrito negro de Saint Paul's, el colectivo se hizo con una reputación que trascendió las fronteras locales.

Decididos a trascender también lo efímero, The Wild Bunch debutaron en la producción propia con un exquisito *remake* de «The Look of Love» (Bacharach & David), entre sutiles scratches, sonidos de dub luminoso y breaks rotundos. Rob Smith, de Smith & Mighty (encarnación musical de Three Stripe, otro notable *sound system),* reconoce su inspiración en las versiones que editaran en 1988 de «Anyone (Who Had Heart)» y «Walk on By», primeras pruebas de un talento que nunca despegó comercialmente como debió. En 1989 su producción para Fresh Four (el exitoso «Wishing on a Star») llamó la atención de la industria, pero el romance no acabó en perdices: desestimaron un contrato con Virgin por considerar el estilo de Richard Branson demasiado thatcheriano, y,

una vez dentro de London, tuvieron que aceptar que el disco que produjeran para el b-boy Carlton y su propio álbum de debut, *Bass Is Maternal*, eran sellados en un cajón por poco comerciales. A pesar del batacazo de la versión dub de *Bass Is Maternal*, editada en 1992 en su propio sello —de nombre More Rockers, como el proyecto drum'n'bass que les unió a Peter D. Rose—, la actividad del dúo nunca decayó, pero se puso en entredicho con *Big World Small World* (1999), un segundo disco paupérrimo y, a veces, extremadamente convencional.

Mark Stewart fue otro cerebro oculto de la escena: en 1985 contrató a The Wild Bunch para una batalla de *sound systems* en un club de rap de Londres (The Language Lab), y propició el encuentro entre Nellee Hooper y Jazzie B (de Soul II Soul: a partir de 1991 el proyecto donde se concentró el posterior productor de Bjórk). Además, Stewart inició la carrera en Bristol de la sueca Neneh Cherry cuando se la presentó a dos de sus colegas en The Pop Group, Gareth Sager y Bruce Smith, con quienes Cherry formó Rip, Rig & Panic, un brillante, ruidoso combo de funk *avantgarde*. Igual de inspirada pero más popular fue la carrera en solitario de Cherry, iniciada con *Raw Like Sushi*, combinación altamente estilizada y casi sobrenatural de hip hop, soul y música de baile, claro antecedente del sonido Bristol que hoy conocemos. Menos interesantes, *Homebrew* y *Man* son igualmente eclécticos, pero demasiado rock como para satisfacer su designio de avanzarse al futuro. Según algunos, lo mejor que hizo Neneh fue convencer a Virgin de que editase el debut de Massive Attack.

La lentitud necesaria

> Floto en el aire cuando sueño despierto.
> De pie en mi espacio observo en silencio.
>
> MASSIVE ATTACK, «Daydreaming»

La explosión del sonido Bristol llegó, irónicamente, con la desintegración de Wild Bunch. El equipo se separó en 1987 debido a luchas de egos, dando pie al nexo de Hooper con Soul II Soul y a la decisión de Vowles, Del Naja y Marshall de formar un nuevo proyecto, Massive Attack. Contraponiéndose a la fiebre handbag house desatada en Liverpool, Manchester o Londres, Bristol situó la densa electrónica emocional de Massive Attack, más cerca de Marvin Gaye y de Coltrane que del simple techno-hedonismo, en el epicentro de su cultura de clubes. «Cuando el hip hop llegó a Bristol —comenta Marius De Vries, uno de los habituales programadores del proyecto—, pareció una progresión natural enlazar ese sonido con el del reggae, también libre, callejero y basado en el bajo. No parecía difícil combinar estas dos cosas, sinceramente, y este fue el sonido de Massive Attack.» Esa colisión de reggae y hip hop sirvió al grupo como base rítmica para explorar las conexiones entre blancos y negros, violencia y tristeza, vida real e imaginada. Buscando la belleza de ciudades malhumoradas, Massive Attack encontraron con su discurso un momento de profunda seducción, una fantasía de melancolía e inconformismo (aquí había más punk que en muchos grupos indi es de piel lechosa), inasequible a la rapidez de su época.

Y con la perspectiva del tiempo, hoy es obligado apreciar *Blue Lines* (1991) como una obra maestra, que es lo que *Raw Like Sushi* no llegó a ser, una aproximación absorbente al caos metropolitano como no se había visto desde *It Takes a Nation of Millions to Hold Us Back* (Public Enemy). Letras poéticas y melodías gloriosas en un paisaje de hip hop lacónico, jazz y soul orquestales, hirientes, ambiente *noir* y angustia exhalada. Su materia vocal se la dieron Horace Andy (icono del Studio One de Kingston), Tricky (que hizo su propia leyenda en solitario) y Shara Nelson, garganta profunda que inflamaba «Safe From Harm», «Lately», «Daydreaming» y «Unfinished Sympathy», el mayor éxito de la formación y un tema, científico pero emotivo, capaz de hundir en la miseria a la mayoría de música imaginable. Más suave, atmosférico y melódico fue su segundo disco, *Protection* (1994), que produjeron junto a su antiguo amigo Nellee Hooper, cotizadísimo tras su trabajo para Bjórk en *Debut.*

Concebido con estilización suprema, *Protection* fue el disco, entre frío y sensitivo (en las voces, invitadas como Tracey Thorn de Everything But the Girl o la diva en *standby* Nicolette), que asentó la relación del grupo con los *hitparades* y los festivales de verano, aunque la crítica no fue demasiado receptiva a su nueva sutileza. Quizá por eso fuera *Mezzanine* (1998) un disco tan espeso, denso, saturado de guitarras, tan lejano de la exquisita visión soul de Mushroom, auténtico cerebro detrás del sonido del grupo. Tras su dimisión y la de Daddy G en 2002, el futuro de Massive Attack quedó en manos exclusivamente de Del Naja.

Toda esa maldita tensión urbana

> ¿Cómo puedo estar seguro? ¿En un mundo... que está cambiando continuamente?
>
> TRICKY, «Aftermath»

Una de las voces características de Massive Attack, Tricky, poseyó la música de los noventa con una visión propia del magma trip-hop. Después de «Aftermath» y «Ponderosa», dos singles que hablaban de un creador genialoide, insomne y ahogado en tristeza, Tricky dio la verdadera medida de sus ambiciones con *Maxinquaye* (1995): una pesadilla sonora que reconstruía con referencias a The Specials, Eric B & Rakim, Public Enemy —versión de «Black Steel»— y el post-punk más voluntariamente artístico —Kate Bush, Peter Gabriel, Japan— las miserias y dudas existenciales de un idealista poseído por el demonio de la mala hierba; uno entre muchos. «Voy a los clubes y veo a gente que está perdida; espiritualmente, emocionalmente, psicológicamente. Están perdidos y lo peor es que ni siquiera lo saben. Al menos yo sé que estoy perdido. Lo que intento con mis letras es encontrarme a mí mismo», contaba a *The Face*. El disco es a la vez un libro de notas biográficas y una imagen de la crisis de identidad de la

humanidad en los noventa, de nuestra incapacidad para creer que el paraíso perdido puede recuperarse a fuerza de voluntad.

Aunque en *Maxinquaye* se entrecruzan, se advierten ciertas remembranzas del sonido de Massive Attack, incluso de Portishead (especialmente cuando la voz de Martina Topley-Bird se aproxima, soul mediante, al lado más sexy de la decadencia), lo que separa al críptico Adrián Thaws de sus colegas de Bristol es el tenebrismo y los reventones de violencia, elementos que en adelante se superpusieron a cualquier veleidad melódica. Después del disco como Nearly God, experimento esquelético y enfermizo, en colaboración con Bjórk, Alison Moyet o Terry Hall (de sus admirados The Specials), Tricky entregó *Pre-Millennium Tensión* (1996), una pesadilla gris donde beats imperfectos y acongojantes se codeaban con *speeches* a piñón en un disonante viaje por las tripas de una metrópolis y una generación sin ninguna salida posible.

El resto de su producción no ha sido más terso, excluyendo *Blowback* (2001), un descenso al averno del AOR con voces invitadas como Alanis Morissette, Ed Kowalczyk (cantante de Live) y Cyndi Lauper, y un peligroso intento de reciclar las melodías de *Maxinquaye* en cortes totalmente *radio-friendly.* Se dice que este es su fin.

Tiempos agrios

> No tengo a nadie a mi lado, y de verdad que no está bien, y de verdad que no está bien
>
> PORTISHEAD, «Roads»

Proyecto indefectiblemente mítico, Portishead hallaron un equilibrio entre el trip-hop y el pop clásico a través del filtro de *stores* y jazz turbulento, para explorar las posibilidades emocionales de la electrónica. «Creo que en la electrónica puede haber alma, y eso es algo que no mucha gente tiene en cuenta

—sostiene Geoff Barrow— Si escuchas la música concreta de Pierre Henry, o el "Planet Rock" de Bambaataa con Arthur Baker, verás que hay alma en esa música, aunque esté hecha con máquinas. Y eso busco mediante Portishead: electrónica con alma.» A la vez brutalmente directo y sugerentemente turbio, el sonido de Portishead posee un vigor, una calidez que lo hacen parecer originario de otra era, cuando no de otro mundo. «Traíamos al batería Clive Deamer a tocar solos de tres minutos, sobre una línea de bajo o algún otro elemento; lo grabábamos en una cinta y lo mezclábamos y traducíamos en sample. Algunos samples los planchábamos en vinilo, para resamplear o hacer scratches sobre el disco; era un proceso muy complicado.»

Chico del té de Massive Attack durante la grabación de *Blue Lines* («no hice nada más que té y más té, y también un montón de bocadillos, aunque haya quien asegure que participé activamente»), obseso del hip hop de vieja escuela, encontró en el guitarrista Adrián Utley y la cantante Beth Gibbons las dos piezas que faltaban para completar su proyecto de blues moderno. «Portishead tenía tres cabezas —explica—. Yo aportaba el elemento del hip hop, Adrián el de la música, y Beth el del espíritu. Queríamos ser tan ásperos y rudos como el hip hop, tan musicales como Ennio Morricone, tan emocionales como Billie Holiday.» Esas intenciones se materializan y subliman en *Dummy* (1994), una sobrecogedora y abrumadora combinación de vanguardia formal y fuerza emocional en busca de una realidad alternativa donde la vida sea intensa, cruda, como una película de Herzog. Beth Gibbons aprovecha la intensidad instrumental, que se advierte creada por pesimistas de pura cepa, como plataforma para reflexiones crudas y trágicas sobre la jodienda del amor, sin un solo escape de felicidad, ironía o sarcasmo. «No quiero hacer canciones de tres minutos sin sustancia, sino canciones que lleguen a significar algo para la gente; al revés que la mayoría. Si deseas hacer canciones que se pinchen en clubes, y con las que la gente se sienta bien y olvide sus problemas, me parece perfecto. Pero yo no busco esa clase de música.»

No menos emotivo y representativo de su ambición era *Portishead* (1997),

segundo hito de un proyecto a mayor gloria del vértigo. Barrow, que sufrió una crisis de creatividad tras asistir al inesperado éxito del primer álbum, no consiguió terminarlo pese a muchas tentativas hasta 1997, cuando ya nadie parecía fascinado por el sonido del grupo: el pop había aprehendido sus conquistas, el trip-hop ya era banda sonora en todo bar de diseño y el eco del disco fue escaso, pese a los muchos momentos inspirados y a la excitante rudeza de algunas formas. «Sobre todo de "Half Day Closing", que es un homenaje a The United States of America; nos limitamos a rehacer un tema suyo, cambiando únicamente la melodía de la voz. Creo que aproximarnos a ellos ejemplifica nuestro intento de sonar antiguos, que no retro. Después del primer disco, todo el mundo pensaba que íbamos a hacer uno de drum'n'bass, no me preguntes por qué, y nosotros llegamos con una continuación algo más sucia de nuestro modelo primario.» Deslumbrante en concepto y ejecución, melodrama intimista que funciona como polaroid de los angustiados tiempos que le sirven como telón de fondo: el modelo Portishead quedará como el más sobrecogedor de la tradición de Bristol. A la sombra de su legado surgió una legión de bandas pop con mayor (Lamb, Mono, Goldfrapp, Bows) o menor (Sneaker Pimps, Life's Addiction, Archive) interés, y también algunos cultivadores de *torch song* en clave retromoderna Qay-Jay Johanson, Perry Blake). Del modelo Portishead proceden también los últimos Everything But the Girl, cuyo urbano y tristón álbum de reinvención, *Walking Wounded*, se diría, como *Dummy*, dedicado a todas las personas tocadas y hundidas por la velocidad de la gran ciudad. Más que un género, que un sonido, Portishead son un sentimiento.

Una vida menos ordinaria

Junto a Barry Adamson y Red Snapper, Portishead es uno de los nombres del trip-hop que más se acerca al concepto de banda sonora imaginaria: mucha de su música parece concebida y expresada para el cine, bebe de él, existe por él, se diría compuesta por y para el cine. Brian Eno editaba en 1978 *Music for Films*,

disco que contenía piezas para películas que solo existían en su imaginación. La misma pauta —adaptar paisajes de la mente al formato de los dieciséis milímetros— siguieron proyectos como In the Nursery *(Stormhorsé),* Foehn *(Hidden Cinema Soundtracks)* o, ya en terrenos cercanos al trip-hop, los excelentes Runaways *(Classic Tales),* Craig Armstrong *(The Space Between Us)* o Red Snapper *(Prince Blimey),* que definen al enorme Barry Adamson como «uno de los pocos artistas que han sabido labrarse una carrera sin apenas desniveles durante largo tiempo».

Adamson, antiguo bajista de Magazine y The Bad Seeds, fue pionero en sustituir la orquesta por el sampler. «Me apasionó el descubrimiento del instrumento —cuenta—. Era un útil barato con el que podías simular un piano, un sexteto de cuerda, de todo. Podías samplear a orquestas y crear música nueva a bajo coste, volcando tu propia idea sin intermediarios, sin barreras. El sampler permitía aplicar una estética Símica a la música de un único individuo.» Baste recordar, como bandas sonoras imaginarias y perfectas, *Moss Side Story, Soul Murder* y *Oedipus Schmodipus,* cuya ruta —dar lustre a la banda sonora de nuestra vida— cierra círculo con sus piezas para *Carretera perdida* (David Lynch), su mejor experiencia hasta la fecha en la composición de *stores* por encargo. «Mi primer disco ya tenía la psicosis de David Lynch, por eso considero mi trabajo en esta película como el fin de un ciclo. Sin embargo, la mayoría de la grandeza de esa banda sonora era cosa de Angelo Badalamenti. Este hombre es un compositor serio, se concentra. Dentro de poco se le considerará a la altura de los grandes, de Barry, de Mancini.»

Para el irlandés David Holmes, la emoción musical también pasa por la adopción de atmósferas criminales de poso narcótico y de referentes sonoros cinematográficos que conjuguen las melodías resonantes y las pretensiones experimentales desarrolladas en estudio. *This Film's Crap, Let's Slash the Seats* era claustrofobia y ciudad, el futuro de Carpenter y el pasado de Morricone. El pasado cyberdélico de Holmes (alias como The Disco Evangelists, Death Before Disco y 4 Boy 1 Girl Action escondieron al músico en sus comienzos) estaba

siempre presente, pero se imponía esa cinemática que le movió también en *Let's Get Killed,* y que se manifestó en sonido *blaxploitation* y melancolía húmeda. Concretar la música de las magnéticas *Out of Sight* y *Ocean's Eleven*, ambos filmes de Steven Soderbergh, entra en una lógica; ahora es el cine quien mira hacia David Holmes, quien lo persigue. Solo falta que encuentre productor para el guión —coescrito con Lisa Barros D'sa— que inspiró su tercer álbum, *Bow Down to the Exit Sign:* Martina Topley-Bird, Bobby Gillespie, Kevin Shields o el poeta urbano Cari Hancock-Rux, reunidos, despreocupados y saltarines alrededor de un paisaje sonoro inspirado en *Performance* (Nicolas Roeg y Donald Cammell, 1970). «Hice el papel de uno de los Last Poets porque yo también era poeta —me decía Rux en una carta de confesiones—, y porque a Holmes le gustaba mi voz. Quizá, si me hubiera conocido en mis años mozos, me habría fichado para el papel de Mick Jagger.»

El otro Bristol

Contra la visión generalizada en medios de alcance mayoritario, el hip hop abstracto de Bristol no se redujo, ni mucho menos, a la Santísima Trinidad de Massive Attack, Tricky y Portishead, como muestran los catálogos de dos importantes sellos locales, Cup of Tea, el sello más puramente trip-hop de la historia, y Melankolic, creado por los autores de *Protection* para la promoción y edición de sus músicos cercanos. «Y con total respeto por lo que hacemos —me contaba Corin Dingley, de Alpha—. No controlan nuestro trabajo desde el punto de vista creativo; simplemente compran nuestra música.»

Con su imaginativa, viva recreación del sonido Bristol, Cup of Tea marcó una pauta a respetar. El sello tuvo como bandera a Purple Penguin, colectivo creado por el capo de la empresa (Ben Dubuisson) como plataforma de una inventiva, elocuente visión del pop de fin de siglo. Y otro tanto puede decirse de Spaceways, Monk & Canatella y sus licenciados Experimental Pop Band, grupos donde la orquestación de John Barry —compositor icono del trip-hop— devenía

telón de fondo para un irónico y moderno pop de frenopático gracias a los recursos entre fraudulentos y necesarios del sampler.

Más sobrio fue el acercamiento de Statik Sound System —grupo más vendido de Cup of Tea— al collage de sonido a cámara lenta que fue (es) el trip-hop. Con su modelo otoñal y tendente a la depresión —con cima particular en *Tempesta:* «Un disco que contiene muchas emociones diferentes: melancolía, angustia, estoicismo, felicidad y también turbiedad», según el propio Pete Webb— consiguieron alguna de la música más consistente de Bristol, aunque su brillo quedó empañado tras la llegada de Portishead, aún superiores. Cup of Tea quiso después desmarcarse del trip-hop —en decadencia desde el año 1998, más o menos—, licenciando hip hop de la costa Este (Mood) y abriendo un subsello de drum'n'bass (Milk), pero estos esfuerzos por sobrevivir y crecer no llegaron a ser suficientes. «Cup of Tea podría haber sido tan exitoso como Ninja Tune o Mo' Wax, pero Dubuisson perdió el camino y no fue capaz de cargar con la presión, y aquello resultó en un triste colapso del sello», según Webb.

Más suerte tiene Melankolic, segundo sello más importante de Bristol en cuanto a excursiones beat. El éxito de *Protection* —que acabó con el miedo a la electrónica en Estados Unidos— convenció a Virgin de que un sello supervisado por Massive Attack sería un hito en el mercado. El catálogo se abrió con un recopilatorio de Horace Andy *(Skylarking)*, homenaje al genio del reggae. El rap imaginativo y algo Disney del alevín Lewis Parker, autor de *Masquerades & Silhouettes*, resultaba reconfortante y de una saludable frescura. Y con la publicación de *The Space Between Us* (Craig Armstrong), el grupo de Bristol dio la oportunidad de editar obra propia a uno de los arreglistas y productores más queridos de la época (a él se asociaron Madonna, U2 o Suede): entregó al mundo un álbum subyugante, emotivo y reptante que confirmaba el talento del autor de los *stores* de *Romeo y Julieta* o de la sobrevalorada *Moulin Rouge.*

Pero el mayor acierto de Melankolic llegó con el fichaje de Alpha, que reinventaron el son de Massive Attack en términos propios, lo mismo que leyendas como Tricky o Portishead en su momento. Este *remake* personalizado

del trip-hop nació de las manos de Andy Jenks (ex Statik Sound System) y Corin Dingley, que invirtieron su conocimiento de Jacques Brel, Scott Walker y Lee Hazlewood en una clase de *torch song* más lujuriosa y masajeante que la de Portishead y mucho más romántica que la de *Blue Lines o Protection.* Estaba delicadamente cantada por Helen White, Martin Barnard y Wendy Stubbs, intérpretes con tono de café bar y seducción íntima. Alpha estropearon su reputación con el drama de grandes almacenes de *The Imponible Thrill*, y subrayaron la decadencia de Bristol, aunque la infecciosa frescura de una de las últimas propuestas del sello, Day One —o cómo traducir el hip hop blanco a canciones pop, grandes canciones—, mueva a la esperanza.

2. Más allá de Bristol: del trip-hop panglobal y la fiebre downtempo

La llegada del trip-hop significó en Europa algo parecido a una revolución calmada. El éxito fulgurante de Massive Attack y Portishead causó de la noche a la mañana una transformación radical en la industria. Infinitos nuevos sellos —y músicos, grupos, cantantes melódicos— planearon discos con el beat lánguido como protagonista. La conjunción de los favores del público y la creciente demanda de ritmos suaves para campañas publicitarias hizo del trip-hop un riesgo poco áspero del que ningún sello quiso aislarse, ni siquiera aquellos con una línea editorial menos permeable. Un ejemplo: Warp dejó de ser totalmente electrónico para abrirse a Red Snapper, que perseguían un equilibrio entre acústica y electrónica, con alusiones a líneas maestras del trip hop. A veces el trip hop fue malentendido: según contaba George Evelyn (Nightmares on Wax), en un intento de desmentir la condición del género como «música para fumar», su excelente e hipnótico *Smokers Delight* (1995) podía ser «la representación de lo que se siente al ir fumado, pero no era un disco especialmente diseñado para fumar hierba».

La fiebre por esta música pausada se contagió enseguida allende los mares. En Estados Unidos Thievery Corporation se pusieron a la cabeza del downtempo con marchamo de calidad americano y enjundia dub. Significativamente, la oleada de hip hop botanizado fue bien recibida en el país, aunque, como declara Jack Dangers (Meat Beat Manifestó), «en 1987 la música tenía que ver con el lugar de donde venías. Stereo MC's fueron escupidos de Estados Unidos en aquel año porque no venían del país adecuado. Para la mayoría, si eras inglés y rapeabas, no se te podía tomar realmente en serio». Y durante la segunda mitad de los noventa surgieron sellos con material trip-hop en Francia (Yellow Productions, Source, Catalogue), Austria (G-Stone), Bélgica (SSR) y Alemania (Compost, !K7). En Berlín el trío Terranova, con la lección bien aprendida de Massive Attack, Soul II Soul y Stereo MC's, se hundió en las profundidades oscuras —y negras— del sonido para dar vida y matar en un mismo disco *(Cióse the Door)* al trip-hop de arte y ensayo.

Mirando hacia atrás sin ira, se recuerda que el discutido acid jazz fue acicate de sellos como Mo' Wax (de manera confesa) o Ninja Tune (de forma no tan declarada). Durante siete años, y los que quedan, la modernidad europea hizo descansar su proselitismo sobre una música cool y superficialmente jazzy El eco —nunca mejor dicho— del ambient se cruzó por medio y dio lugar al resurgir del chill out, con Air, Zero 7 y Róyksopp como cabecillas. En un gesto inexplicable, *Les Inrockuptibles* escogió el debut de estos últimos como mejor disco de 2001, ofertando como razón que «aporta un toque de saludable pureza en la polución ambiental». Malos tiempos para el riesgo, para la emoción y el arte. Buenos tiempos para música vana, obra de músicos sin afán de afectar a nadie, necesitados del público superficial, moderno y bien pagado.

Más cera de la que arde

No es difícil trazar un nexo entre *Blue Lines* y la sampledelia de muchos artistas de Mo' Wax, sellos significativos que odiaron el término (trip-hop) pero

enriquecieron sus arcas a costa de incidir en la edición de grupos que se ajustaban a la estética del mismo. Cuando el acid jazz se debatía entre arcadas de muerte, James Lavelle decidió cambiar de tercio y lanzarse a la edición de beats en clave claramente psicodélica. Convencido de que su música no tenía nada que ver con esa mierda del trip-hop, puso en marcha un sofisticado engranaje para convertir su sello en la marca de referencia de los menos políticos, sociales y comprometidos amantes del hip hop. Las compilaciones *Headz* y las series de 12 pulgadas bautizadas con el acertado título de *Excursions* son, asimismo, verdaderas enciclopedias del género que no rehuyen amplitud de miras: cabe desde Autechre a Roni Size en un muestrario de pura cera virgen. Con la captura del estadounidense DJ Shadow y del nipón DJ Krush, James Lavelle no demostraba solo ser todo un cazatalentos, sino también que eso del hip hop de vanguardia no era patrimonio exclusivo de Gran Bretaña.

Un fan decidido de Double Dee & Steinski (su primer corte, «Lesson 4», era un obvio tributo a los pioneros *lesson mixes* del dúo de Nueva York), DJ Shadow inició su leyenda con el doce pulgadas «In-Flux», cuya edición propulsó la popularidad y la reputación de Mo' Wax hasta niveles insospechados, realmente estratosféricos. El corte tenía una base claramente hip hop —esos beats enormes, esos scratches—, pero también incluía elementos divergentes: *spoken word*, sonidos del Este, mucha cuerda y más poesía, todo en doce ambiciosos y sagrados minutos que trascendían su origen de costa Oeste —claro epítome del hip hop mafioso— para habitar un universo propio. La creatividad de sus dos maxis siguientes —«Lost and Found» y «What Does Your Soul Look Like?»: el primero tomando aire del «Brown Eyes» de Fleetwood Mac, el segundo robando un *drumbeat* al «Sunday Bloody Sunday» de U2— le hicieron objetivo a seguir por todas las miradas. Desligado de la violencia rap de su entorno cercano (más centrado en el verbo que en las formas), Josh Davis intentó aunar el hip hop y la melancolía, aproximándose al género desde una perspectiva similar a la de Geoff Barrow. «No puedo negar que me atrae, como en los libros, el cine y la pintura, una especie de realidad alternativa, y no puedes expresar eso a menos que haya

una expresión en la música y en tu manera de escoger los samples», confesaba DJ Shadow a *The Wire.*

Y su obra maestra, *Endtroduáng...* (1996), permanecerá visible desde la lejanía como un hallazgo de fuerza, actitud y creación, inerme al paso del tiempo y a las modas, como emblema espectacular de una insólita visión del mundo y de sus grandes huecos posibles. Davis fue reclamado para sustituir a Masayuki Kudo (Major Forcé) y Tim Goldsworthy en el proyecto musical de Lavelle, U.N.K.L.E., pero esa es otra historia.

La segunda revelación del sello de Lavelle en cuestión de hip hop abstracto, DJ Krush, ya había hecho cierto ruido al mezclar dub, jazz y rock en su primer disco, *Krush.* Su debut en Mo' Wax, *Strictly Turntablized* (1994) —licenciado de Sony Japan— marcó: no reincidió en el arrebato rítmico, repitió en el jazz y se aproximó a la ralentización sublime del hip hop, creando un disco clave del trip-hop. Las decepciones de *Meiso,* una visión muy idiosincrásica pero más efectista del beat callejero, y *MiLight,* una revisión en exceso tradicional de las coordenadas habituales del impresionismo psicodélico, solo hacen más grandes sus posteriores aciertos, *Kakusei,* entre lo calmoso y lo acrobático, y *Zen,* depuración del beat hacia la canción, a pesar del jungle de «Sonic Traveler». Al lado de Krush y de Shadow (juntos hicieron «Duality»), The Psychonauts, RPM (germen de Runaways), Attica Blues y el pionero Luke Vibert (cuyo disco *Big Soup* pertenece a lo mejor del trip-hop) brillan con luz propia, y La Funk Mob, por su parte, demostraron que también en Francia se elabora hip hop de vanguardia. Su iniciativa animó a otros franceses, como el soseras de DJ Cam o los exquisitos Ollano, adictos al éter de Bristol (las pruebas, en *Latitudes,* disco de culto).

La filosofía de los atunes ninja

En contraste con la *coolness* de Mo' Wax, el sello de Jonathon More y Matt Black pergeñó una visión más recreativa, cálida y figurativa de la abstracción hip

hop, inspirada en la noción de la creación como juego. Y como los propios Coldcut hicieran desde *Say Kids (What Time Is It?),* sus ahijados intentaron importar a la actualidad el hip hop de la vieja escuela, aliñando el revival con dosis de funk, jazz, *easy listening* y bandas sonoras. Parte seminal del trip-hop, los tres primeros volúmenes de la *señe Jazz Brakes* fueron, en 1990, su revelación al mundo. Editada bajo el alias de DJ Food, a esta colección de loops para DJs le siguió otra de igual calado, *Breakbeats and Grooves,* firmada como DJ Toolz. Los discos eran frescos, artística y conceptualmente, y Ninja Tune se convirtió en sello de cabecera de los DJs más cercanos a la mixología.

Más estimulante todavía fue Ninja Tune a partir del noventa y cinco, cuando Coldcut se tomaron un tiempo sabático como tales y dieron espacio a pequeños clasicos como Funki Porcini, The Herbaliser o DJ Food (esencialmente, Coldcut más Patrick «PC» Carpenter y Kevin «Strictly Kev» Foakes). El primero llamó la atención con su single «Dubble», pero no terminó de despuntar hasta el álbum *Hed Phone Sex,* espléndido cruce de trip-hop y sonoridades sexuadas del área del funk, el jazz e incluso el drum'n'bass («King Ashabanapal»). Menos logrado fue su segundo álbum, *Love, Pussycats and Carwrecks,* excéntrico jazz abstracto de ramalazo también erótico, entre el hip hop y el drum'n'bass, producido con suciedad. Funki Porcini se ausentó un tiempo de la actividad, para luego recuperar tono con *The Ultimately Empty Million Pounds.*

En cuanto a The Herbaliser, Ollie Teeba y Jake Wherry —amo del computador del jazz-funk de Propheteers o Meateaters—, se probaron como hábiles reinventores de la más pura tradición hip hop. A su segundo álbum, *Blow Your Headphones,* algunos le achacan incluso demasiado apego a la vieja escuela, aunque ocasionales pespuntes de Leroy Huston, León Thomas o Lalo Schifrin hablen de más ambiciones. La obsesión por la *realness* y las tensiones de la música de *thriller* centraron un disco posterior y superior con hechuras de clasico, *Very Mercenary,* un paisaje de apasionante negrura —en ambos sentidos — sublimado por su cantante y comprensible musa, la diva What What. «Solo queremos hacer lo que hacemos —comenta Teeba— Pero estamos siempre

retinando y mejorando nuestra técnica, y lo hemos vuelto a hacer con nuestro álbum más reciente, *Something Wicked This Way Comes.»*

Igual de narcótica fue la aportación del proyecto DJ Food, que unió a More, Black, PC y Kev en *A Recipe for Disaster* (1995), un hipnótico cóctel de trip-hop humeante, trip-hop ambiental y trip-hop acelerado que apuntaba hacia el drum'n'bass —aquí un género todavía en proceso de asentamiento— y el espíritu de James Brown. De la mano del conjunto, su visión de la ciencia del beat tuvo luego dos brillantes manifestaciones en el ambicioso *Kaleidoscope*, en torno a lo que Lalo Schifrin haría con un buen conjunto de turntablism, y el reciente mix-CD *Now, Listen!*, donde unos DJ Food ahora compuestos por PC, Strictly Kev y Darren Knott tratan de mezclar vieja con nueva escuela mezclando lo mejor de cada casa, en una compulsiva sesión para el recuerdo. Pero esta síntesis no es nada ante el recopilatorio *Xen Cuts*, colección conmemorativa del décimo aniversario del sello, finalmente abierto al beat en todas sus formas, al rap *arty* de Estados Unidos (Saúl Williams, Mike Ladd, Blackalicious), al de la Gran Bretafk (Roots Manuva), el mejor turntablism (Kid Koak, Coldcut) o el techno rarito (Neotropic), recibiendo con entusiasmo a todo buen espadachín del ritmo.

El otro muro de sonido

Sin duda los noventa ingleses no habrían sido lo mismo de no haber existido el sello Wall of Sound y sus revoltosos pupilos y allegados. Mark Jones y Mark Lessner, fanáticos del fútbol, consiguieron que su catálogo hiciera de puente entre el trip-hop y su brutote hermano mayor, el big beat, sobre el papel una simple revisitación del rock desde la electrónica, mediante el sampler. Pero también una práctica contemporánea del punk desde postulados puramente DIY: hubo riffs, hubo goles y cervezas, pero también hip hop entusiástico, acid novedoso, punk de éxtasis. La visión comercial de Wall of Sound es impepinable: el último grito en downtempo, Róyksopp, también reposa en su

catálogo.

El recopilatorio *Give Em Enough Dope Volunte i,* precedido de varios singles de referencia, significó la presentación en sociedad —musical, se entiende— de un sello clave del trip-hop: el Ashley Beedle de Ballistic Brothers Versus The Eccentric Afros («Blacker») y Kruder & Dorfineister («High Noon») se repartieron el buen subrayado de la crítica. En el segundo volumen de la colección entró enjuego, no solo el trip-hop (encarnado en Mekon y, de nuevo, Kruder & Dorfineister), sino también el deep house (Larry Heard) e incluso el jungle (T Power). Tal vez tratando de rehuir el cliché, Wall of Sound sugería así el gusto por un trip-hop más grueso y festivo, finalmente breakbeat o big beat, con nombres como The Wiseguys, Ceasefire o los populares Propellerheads. La segunda baza comercial de Wall of Sound son aquellos Les Rythmes Digitales, que abordaron en clave de chiste retromoderno los sonidos más horteras de la electrónica de los ochenta. Y de esta manera —a veces tan comercial— de entender el género de la música de club, se dio uno de los sellos más exitosos de la historia reciente.

Interludio (recuerdos del acid jazz)

En julio de 2000 Morcheeba editaban con pompa y circunstancia el tercero de los fiascos artísticos de su carrera. Frustrados aspirantes a relevo de Massive Attack —por copiar de *Blue Lines,* su primerizo *Who Can You Trust?* (1996) calcaba hasta el diseño interior—, el trío londinense volvía en clave pop y hip hop, pasando de presunta seducción sugerente a pretendido revientalistas. Pero ya habían empezado su evolución antes, en aquel *Big Calm* (1998) donde cambiaban las sombras de callejón por las farolas de gran avenida, cooperando activamente en la búsqueda del reviva! del acid jazz. Su afán se realizaba —feliz, definitivo— en aquel infausto julio de 2000 con *Fragments of Freedom,* clara revisitación del olor y la falta de dirección del acid jazz, «la clase de jazz que interpreta esa gente sin remota idea de interpretar jazz», en sabias palabras

de Chris Coco (Coco Steel & Lovebomb). Jazz fusión ligerito; una impudente salva de funk suave, más bien deslavazada, con frecuencia irritante, a costa de clichés proselitistas; música de fondo para fiestas de treintañeros pijos y altivos y bares donde habla más tu ropa que tus palabras.

Desde el principio, en muchos sentidos el trip-hop pareció remedar al acid jazz, que intentó reproducir el jazz en un entorno rock por medio de fútil instrumentación funk y *deejays* de compañía: The Brand New Heavies, Jamiroquai, Mother Earth y The James Taylor Quartet quedarán como sus artistas de mayor repercusión popular (los dos primeros especialmente, con cifras de ventas que muestran el empuje del funk sin sangre en los gustos de la «modernidad»). Pero el invento de Gilíes Peterson, que surgió con el término «acid jazz» a finales de los ochenta cuando pinchaba rare groove en clubes británicos después del acid house («si eso es acid house, esto es acid jazz», exclamó mientras ordeñaba ecualizadores), fue un poco más allá y dio pie también a alguna que otra iniciativa loable, conjunciones altamente estilizadas de jazz, funk, soul y pop negroide como es el caso de Galliano, Urban Species y, sobre todo, The Sandals, que en su forma de aplicarse al funk británico no andaban lejanos de Stereo MC's. Además, la fiebre trajo consigo buenos achaques, como el renacido interés por el jazz de ley, lo que convirtió a Courtney Pine y The Jazz Warriors en nuevos mitos populares.

Gilíes Peterson fundó el sello Acid Jazz con Eddie Piller, pero su presencia fue efímera en el pilar del género; al poco se marchó. Eddie sumió a la empresa en la mayor de las vulgaridades y su ex socio se jugó el dinero y la reputación en Talkin' Loud, segunda columna de un estilo que supo reconvertirse, hacia la mitad de los noventa, a nuevos aires, nuevos sonidos que continuaban el espíritu retroactual del acid jazz pero no su caduca estética. Cuando Galliano se separaban, Incógnito se repetían y Urban Species se callaban, Peterson consiguió sacarse de la manga fichajes estrella como Nuyorican Soul (Masters at Work en plan latin-house), Roni Size y su inconmensurable *New Forms* y, sobre todo, una perfecta perla: Nicolette, antigua vocalista de Shut Up and Dance, que con *Let*

No-One Uve Rent Free In Your Head (1996) consiguió firmar otro álbum de trip-hop pluscuamperfecto, con miradas al hardcore, el soul, el jungle y la electrónica cyberdélica en conjunción con Pkid, Alee Empire y 4 Hero; un prodigio del que no ha habido una continuación a la altura, no a menos de aquel *Ufe Uves Us* de 2005. El sonido jazzy del trip-hop de finales de los noventa, por supuesto, tiene conexiones históricas con el movimiento del acid jazz. Y el rey de la nueva especialidad fue un gran admirador de Talkin' Loud, James Lavelle. Aunque también inmerso en otras corrientes propias de la época, como el techno detroitiano y el bleep de Sheffield, Mr. Mo' Wax se dio a conocer en la música escribiendo para *Straight No Chaser,* conocida y respetada revista en nombre del *outernationalism* —admiración por la música de países extravagantes— que explora jazz, funk, salsa, hip hop y world music con óptica algo regresiva. En palabras de Simon Reynolds, «en algunos sentidos, el trip-hop es una actualización del jazz fusión, con la diferencia de que en lugar de basarse en la improvisación, lo hace en técnicas de estudio como el sampling y la secuenciación». Y mucho del material de Mo' Wax y Ninja Tune y, sobre todo, de Pork (ex sello de Fik Brazillia) y Pussyfoot (creación de Howie B., músico, productor e ingeniero de sonido con rara capacidad de seducción: sus discos no convencen a nadie, pero produce a Bjórk, U2 y otros muchos), no es otra cosa que jazz fusión dado forma a través de la manipulación digital, mezcla de rare groove, jazz-funk y similares. El mal de esta trivialización de un género tan complejo, tan denso como el jazz, se prolonga hasta hoy día.

Presente y futuro del downtempo

El peor enemigo del arte es el buen gusto.

PABLO PICASSO

«La forma en que te categorizan tiene que ver con el momento en que apareces y los términos de moda por entonces —opina Ollie Teeba—. Un grupo que entre 1995 y 1996 se hubiera considerado trip-hop, se llamaría hoy downtempo o chill out.» Pero muchos periodistas con ánimo de concretar lo inconcreto se aferraron al término de downtempo mucho antes de que el hip hop psicodélico de antaño empezara a ceder al embate —no siempre poderoso, por supuesto— de ritmos y cadencias todavía más flotantes.

Downtempo eran los collages de Mo' Wax y Ninja Tune; la serie *Freezone* de DJ Morpheus; los volúmenes de Terranova, Rockers Hi-Fi y K&D para *DJ Kicks*, cualquier sonido de ritmo arrastrado y narcotizado, cuyo componente ambiental resultara más adecuado para los sillones de un chill out que para las pistas; cualquier clase de electrónica lenta cuya escucha conlleve un placer razonable: queda fuera el material experimental demasiado irritante y la música de baile que exponga al oyente a una paleta de ritmos más o menos peliaguda. Todas las cadencias electrónicas perezosas, en cinco palabras.

Los alquimistas sónicos que fundaron la fiebre downtempo, a diferencia y distancia de los cultivadores del trip-hop, ponían más interés en la ciencia del bajo que en la del beat. Y las músicas «exóticas» —bossa, flamenco, tango; todo vale— se dejan sentir en sus maneras, reflejo oblicuo pero elocuente del proselitismo del género, de esa ansia obsesivo-compulsiva de sofisticación, de *coolness*. La extinción de las barreras entre tradiciones y estilos que caracteriza a los noventa, a su caos y pluralidad, significa entre otras cosas que cualquiera puede tomar elementos de una tradición para trivializarla en música de fondo. A menudo el downtempo es, tristemente, una clase de *hackground music* que Brian Eno —quien firmó junto a David Byrne una obra antecedente de mucha de la electrónica lánguida que escuchamos hoy en día, *My Life in the Bush of Ghosts* — nunca sería capaz de admitir como la preferible, él que pensó en un sonido tan envolvente como abstracto y bello.

La pauta marcada por el sello alemán Compost, y por el austríaco G-Stone, fue seguida por otras marcas europeas y americanas durante los últimos noventa.

El primero era ya popular en sus inicios, en 1994, cuando tenía de estrella a Bernd Kunz (A Forest Mighty Black), concentrado en un downtempo de texturas húmedas y sonidos de la jungla —que no del jungle— que terminó de definir con ribetes de jazz en los álbumes *High Hopes / Tides* (1996) y *Mellowdramatic* (1997). La definición del sonido Compost alcanzó la palabra: Michael Reinboth, director del sello junto ajan Krause y Tobías Meggle, lo bautizó como *«down lempo electro jazz»*, y se remitió como tutores a nombres tan respetados como Karlheinz Stockhausen, Pierre Henry, Jean-Jacques Perrey y Teo Macero, productor de Miles Davis. Muchos no podían con aquel esnobismo, pero lo más crudo estaba por llegar: su serie de recopilatorios *The Future Sound of jazz* se apostaba contra la definición de trip-hop propagada por los medios y se aventuraba a denominar a Compost el jazz del mañana, ese presuntamente renovador jazz que hoy conocemos como nujazz. Por supuesto, mil veces más vacío que las arriesgadas experiencias en el terreno de la fusión —citando con fundamento a Sun Ra, George Russell y The Headhunters— de Cari Craig como Innerzone Orchestra (su maxi para Mo' Wax «Bug in the Bassbin» y su álbum *Programmed* en Talkin' Loud: jazz, sí, para el porvenir) o el proyecto de Jason Swinscoe en Ninja Tune, The Cinematic Orchestra.

Mucho más kitsch y directo, G-Stone revisitaba el dub que sirvió de inspiración a Massive Attack, otorgándole una piel de nuevo cuño, el humor y la ironía posmodernos que el downtempo ha hecho de su credo; es uno de los sellos más influyentes de nuestra época. G-Stone debe esta autoridad a las labores de producción de sus dueños, Kruder & Dorfineister: una rara muestra de estrellas del downtempo que, además de armario, pueden fardar de seso. Unos auténticos campeones de la experimentación dub —y que contribuyen a la dignificación del sonido helio—, sin miedo a declararse influidos por el blues, Brian Eno, los brasileños Airto Moreira y Edu Lobo y la ciencia del beat del hip hop neoyorquino, pero con pruebas para confirmar que no es *boutade.* En su mejor corte, «Young Man», samplean a Mose Allison y EPMD, y encuentran afinidad entre la atmósfera blues y el pulso triste de cierto hip hop que Moby saqueó

después a placer en *Play,* hábil —pero decididamente inane— mezcla de oscuras voces blues con beats lentos. Para otros, lo mejor de la pareja austríaca se encuentra en sus remixes para Depeche Mode («Useless»), Lamb («Trans Fatty Acid») o Strange Cargo («Million Town»), recogidas en un doble volumen sin parangón. La remezcla elevada a la categoría de arte en estado puro.

Kruder & Dorfineister parieron con este *The K&D Sessions* (1998), seguramente sin quererlo, una nueva gallina de los huevos de oro en lo que a búsqueda de lo etéreo en la electrónica se refiere. Sin duda nunca podrán compararse a ellos los excesos que produjo la confluencia de la caída del trip-hop y la bobería de los tiempos. Antes de concluir la década, un dúo francés marcó nuevos límites de planeación. Jean-Benoît Dunckel y Nicolás Godin —Air en las portadas—, músicos de educación clasica, utilizaron con fines relajantes en su primer álbum, *Moon Sajan* (1998), las influencias de Debussy, Rachmaninov y Bach, y de la música concreta, para construir en un clima de edulcorado onirismo alguna de la música más exitosa que nunca haya pisado el chill out. «Era un mundo mejor —me contaba Nicolás—, un mundo imaginario donde los sueños se hacían realidad. Era música para personas que no encuentran un hueco de descanso; un reino de irrealidad constante, una renuncia a los problemas cotidianos.» Eso es una definición de chill out, se supone; y su siguiente *10 000 Hz Legend,* pesadillesco *sqft rock,* una definición del infierno.

A su algo dudosa estela, varias parejas de productores trataron de sacar tajada sin aventurarse demasiado: Groove Armada (en palabras de Chris Coco, «como una banda de jazz-funk de algún pub de mala muerte»), Bent, Blue States, Zero 7, Lemon Jelly (aunque el suyo era un sonido algo más denso e inconcreto, con enlaces de cyberdelia, white funk, jungle), Kinobe y Röyksopp juegan con el revisionismo y el futurismo, pero eluden la inventiva. Imposibles de defenderse ante la crítica más severa, dudosos casi siempre, se aproximan al neosinfonismo e intentan disfrazarlo, sin conseguirlo; sugieren la terrible noción de que la música, al ser un vehículo más hacia el placer (objetivo esencial del esnob), asume finalmente una condición de masajeante, vacua estulticia. Y eso se

consigue no con un estilo pasional, sino con la funcionalidad de la música para ascensores, generalmente cartón piedra, superficial, estupendamente pasajera, un sonido de fondo en cócteles de sociedad.

Solo algunos proyectos aislados (Aim, Andy Votel, Broadway Project, Tommy Guerrero) promueven una confianza en la electrónica a bajas revoluciones. La voracidad del mundo moderno es tal que absorbe de manera casi inmediata a toda música que destaca bajo tierra, con intención de reproducirla en la superficie, sana y limpia. Esta relativización de los órdenes no se limita al hip hop abstracto, se extiende a otros géneros y materias, pero en el caso de la electrónica lánguida se ha cebado con saña. Un modelo de artista de vanguardia convertido en estrella, Geoff Barrow, expresa el *mal de vivre* que supone saber cómo el público hermana hoy a Portishead y la insoportable Dido bajo un mismo paraguas: «Conozco a gente de sesenta años que escucha *Dummy* y piensa que es muy bonito, y que coloca el disco junto a Steps y Cliff Pdchard. La gente dice: me encantan Dido, Geri Halliwell y Portishead, y uno tiene que aprender a vivir con ello. Y no me importa, quizá porque me hago mayor. Una vez tu disco está en el mundo, no hay nada que puedas hacer para que la gente no lo malinterprete o no lo utilice en sitios poco adecuados, como of icinas, cafeterías, salas de espera».

14

EQUIPO EN EXPANSIÓN: LA NUEVA ESCUELA DEL HIPHOP (1989-2002)

DAVID BROC

La crónica musical de los últimos veinte años nos ha enseñado a valorar, por encima de cualquier otro aspecto, la inagotable capacidad de regeneración que tiene el hip hop como arma expresiva. En su corta existencia, el género ha sabido alimentar con períodos cíclicos de tesis y antítesis su historia y, por consiguiente, la de muchos otros afluentes sonoros que han aprendido y crecido a partir del mismo. El irrefrenable, casi inherente espíritu competitivo que lo perfila y define como realidad y, por extensión, como cultura, provoca que continuamente salgan a flote manifestaciones éticas y estéticas en disonancia con su actualidad o su inmediato pasado. Es un estado permanente de ansiedad y competición que no solo lo eleva, sino que le ayuda a mantenerse vivo y fresco ante el paso del tiempo.

Atendiendo, pues, a ese condicionante, resultaba incluso previsible el sustancial golpe de timón propinado a finales de los ochenta por algunos referentes. El nacimiento del concepto de «nueva escuela» —ente abstracto que ayuda a contextualizar el aterrizaje de la modernidad dentro del universo de la rima— anda sujeto a unas nuevas sensibilidades, actitudes y métodos de trabajo que, desde el inicio, ayudan a ser aceptadas como el eje sobre el que ha de pivotar el futuro. Si 1989 es, todavía hoy, la fecha señalada en todos los calendarios como la del pistoletazo de salida de dicha nueva escuela, es

básicamente por dos motivos. En primer lugar, por la cercanía temporal con el inicio de la década de los noventa, que fomenta, consciente o inconscientemente, la ilusión por alimentarse de aires y sensaciones renovadas. Por otro lado, el asentamiento y la popularización de las propuestas nacidas a mediados de los ochenta, que a su vez puso de manifiesto la necesidad de encontrar caminos alternativos a lo establecido.

Contrastando nuevamente su carácter competitivo y autocrítico, el hip hop consiguió reinventarse a sí mismo poco tiempo después de haber entregado la obra cumbre (entonces y siempre) de su existencia: *It Takes a Nation of Millions to Hold Us Back* (Public Enemy). Esa nueva actitud, esa novísima manera de trabajar el sonido llegó de la mano de De La Soul, y con ellos, la edificación de un período en que las leyes, como la energía, no cambian pero sí se transforman.

Apenas trece años después de *3 Feet High and Rising*, debut de De La Soul, la realidad del hip hop se había situado en un plano abrumadoramente distinto. Tras una década convulsa donde el gangsta rap y su legado de sangre y balazos, la popularización del underground, el renacimiento de Nueva York como centro neurálgico o el impacto social y artístico del R&B han convivido, bien con debates éticos y conceptuales o bien con violencia explícita (guerra entre costas), el nuevo siglo ha adoptado el género como una variante estética que dirige muchos de los pasos del resto de las expresiones sonoras del momento. Su inmejorable estado de salud vive reflejado en una actualidad que nunca deja de mirar de reojo a todo cuanto sucede en otras latitudes.

l. Nuevas voces, nuevos ámbitos

La diferencia entre un buen disco y un clásico estriba en la manera en que ambos sobreviven al paso del tiempo. Uno no deja de ser hijo de su momento; el otro logra trascender las leyes del contexto histórico-musical para asentarse en el

cuadro de honor de las obras que han marcado, definido y coordinado el devenir existencia! de un estilo. En ese sentido, el primer disco de De La Soul, trío formado por Mase, Posdonous y Trugoy procedente de Long Island, Nueva York, entroncó con la tradición de los puntuales trabajos revolucionarios que ha ido legando el hip hop a lo largo de su historia para seguir mostrando con orgullo su inapagable llama creativa. Y si se aplica el carácter de referente revolucionario a *3 Feet High and Rising* es porque su radio de influencia traspasó las fronteras del terreno estrictamente musical para asentarse en los estamentos ajenos al engranaje sonoro. «Creo que el álbum ayudó, de alguna forma, a abrir la mente de muchos artistas que, por entonces, sentían la necesidad de hablar de muchos temas desde una perspectiva distinta a la que utilizaban los MCs durante esos años. El hecho de introducir sentido del humor y una visión menos afectada de la realidad sirvió para que mucha gente se sintiera alentada para hacer lo mismo en sus canciones», me relataba Posdonous al ser preguntado sobre el valor iniciático de su ópera prima.

De golpe, De La Soul apadrinaron en un único trabajo un cambio radical en el método de trabajar los samples, en la orientación lírica de las rimas, en la propuesta estética y la relación con el público al que se dirigía su discurso. Además, gracias al trío neoyorquino, Tommy Boy, el sello que dio salida al disco y hogar (entre otros artistas) de Afrika Bambaataa o Stetsasonic, ganó más dinero en un año que en toda su historia.

En contra de lo establecido, en contra de la teoría extremista de Public Enemy, del egocentrismo de LL Cool J, de la violencia explícita de N.W.A., de las connotaciones misóginas de Ice-T o Slick Rick o del afán mercantilista de EPMD, De La Soul abogaron por un discurso que hablaba por igual a negros y blancos, que obviaba referencias degradantes para la mujer, que apelaba a una visión desenfadada y hedonista de la vida y hacía, además, una reflexión política bañada en psicodelia y humor. Musicalmente, *3 Feet High and Rising* of reció un levantamiento contra la actualidad desde muchos puntos de vista. La adopción del *skit* o interludio (temas breves entre canción y canción) desde una óptica

conceptual, un recurso empleado hasta la saciedad con posterioridad, o la introducción de sonidos y ritmos totalmente nuevos, frescos, supuso un tratamiento de choque para los pilares del rap.

Hasta entonces, el empleo del sampler no había explorado ni en un cincuenta por ciento las posibilidades sonoras que esta herramienta ofrecía. Mase, por un lado, y Prince Paul, miembro de Stetsasonic, por el otro, encargados de la producción del álbum, se aventuraron por los rincones del sampler y le sacaron el máximo partido ante el asombro de toda la comunidad hip hop de finales de los ochenta. Jugando constantemente con las muestras para que estas confeccionaran canciones enteras por sí mismas, con entidad propia, ambos creadores hicieron del sampler un cajón de sastre en el que tuvieron cabida referencias tan dispares como Johnny Cash, Steely Dan, Funkadelic, Liberace o The Turtles.

Precisamente, The Turtles demandaron al grupo por hacer uso de un fragmento de su «You Showed Me» sin permiso, un hecho que ha sentado precedente hasta nuestros días: el juego de permisos y «limpiado» de muestras resulta imprescindible para dar salida a un producto rentable económicamente. «De la misma forma que cuando empezamos con el sello no existía la palabra hip hop, tampoco existía la palabra samplear. Tuvimos que contratar a un abogado después del primer año de nuestro nacimiento porque estábamos muy preocupados por si estábamos haciéndolo todo de forma correcta y legal. Cuando De La Soul publicó *3 Feet High and Rising*, este contenía más de cien samples. Todos estos samples necesitaron ser limpiados y manipulados para que el disco pudiese ser editado, así que al final nos vimos obligados a tratar y negociar con ciento ochenta contratos para un solo disco», recordaba Tom Silverman, responsable del sello Tommy Boy, en las páginas de *Hip Hop Connection.*

Con ellos nació la daisy age, una corriente estético-vital que ponía encima de la mesa palabras como amor, paz, unidad y trazaba una estrecha conexión con el pop y, en Inglaterra, con el acid house. De ahí que, en muchos medios escritos, Mase, Posdonous y Trugoy fuesen categorizados como los hippies del rap. Junto

a De La Soul, PM Dawn o Monie Love, dos exitosos representantes del daisy rap, acapararon la atención de mucha gente que hasta entonces se había mantenido a distancia del hip hop. A su vez, los autores de *3 Feet High and Rising* fundaban, junto a Jungle Brothers y A Tribe Called Quest, el colectivo Native Tongues, ente artístico impulsado por lenguajes cómplices y por una intención clara de promover el afrocentrismo como fuente primaria de identidad cultural, musical e ideológica. Inmediatamente se unieron al proyecto Queen Latifah, Monie Love, Brand Nubian y Black Sheep.

Aunque siempre ejercieron desde un plano más teórico que práctico, su labor educativa sirvió para que tanto el público como las nuevas generaciones de bandas tomaran mayor conciencia sobre aquellos aspectos que estos grupos trataban en sus canciones: respeto a la mujer, desmitificación de las armas, exaltación del legado cultural negro, fortalecimiento del gueto como comunidad capaz de resolver sus problemas, invitación constante al aprendizaje y, por supuesto, experimentación incansable como única vía de crecimiento artístico. «Buscábamos que la gente entendiera y aceptara que el hip hop iba más allá de unas bambas determinadas, una gorra, joyas de oro y una actitud establecida. Por encima de todo, todos nosotros invitamos a la gente a intentar cosas nuevas y ser consecuentes con lo que se decía en las canciones», me aclaraba Posdonous.

La franja temporal que abarca el nacimiento y la posterior eclosión popular de Native Tongues coincidió con uno de los períodos más fructíferos e importantes de la historia de la lírica urbana. A Tribe Called Quest firmaron en poco más de tres años una trilogía —*People's Instinctive Travels and the Paths of Rhythm* (1990), *A Low End Theory* (1992) y *Midnight Marauders* (1993)— que ha pasado a los anales de la música negra. Inteligentes, cálidos, urbanos y emotivos, A Tribe Called Quest dignificaron la esencia del género con uno de los discursos más puros de toda la escena. Por su parte, Jungle Brothers, instigadores del cónclave y figuras pioneras de la regeneración, participaron del buen momento que vivían —ellos y sus circunstancias— con un segundo álbum, el ecléctico *Done by the Forces of Nature,* que enseñó su techo creativo como grupo.

Brand Nubian, referente minusvalorado o sencillamente olvidado en muchas cronologías, lograron conjugar en su debut, el excelente *Onefor All* (1990), los propósitos dogmáticos del colectivo Native Tongues con una refrescante mezcla de hip hop, ragga y soul salpicada de fuertes y brillantes referencias al islam y al nacionalismo negro. Más accesibles y radiables fueron los primeros discos de Queen Latifah. Tanto *All Hail the Queen* (1989) como *Nature of a Sista* (1991) impulsaron la llegada de una voz femenina brillante y pedagógica a un terreno casi virgen hasta entonces para las mujeres. Por encima de su valía específicamente musical, la obra de Queen Latifah quedó enmarcada como uno de los acontecimientos sociales más relevantes de los noventa. Ahora, cuando la participación cada vez más activa del sexo femenino en la industria rap no sorprende a nadie, muchos ven en Latifah una figura totalmente seminal.

Así, entre 1989 y 1992, a pesar de que la sombra del gangsta rap nunca se desvaneció sino que permaneció activa en muchos frentes (N.WA., Ice Cube en solitario, Ice-T, Geto Boys, Too $hort), y las trayectorias de las figuras más populares (LL CoolJ, Run-D.M.C, Public Enemy, Beastie Boys, Big Daddy Kane, EPMD o Eric B & Rakim) siguieron acaparando portadas y puestos en las listas de ventas, lo cierto es que la llegada de la nueva sensibilidad —musical, social y emocional— promovida por Native Tongues repercutió en una actualidad que ya por entonces necesitaba toques de atención.

Lejos del círculo Native Tongues, pero ligados a ellos tanto en forma como en fondo, surgieron algunos de los nombres más trascendentes en la historia del hip hop. Un MC procedente de Boston, Gurú, y un DJ y productor nacido en Houston, DJ Premier, aterrizaron en Brooklyn para iniciar la andadura de la mejor banda de los noventa junto A Tribe Called Quest y Wu-Tang Clan. Gang Starr nacieron con una confusa etiqueta bajo el brazo: el jazz-rap. *No More Mr. Nice Guy, Step in the Arena*, *Daily Operation* y el primer episodio del proyecto en solitario de Gurú, gráficamente denominado *Jazzmatazz,* se encargaron de poner en el mapa otra mirada, entre la reflexión y el latido urbano, que rápidamente fue adoptada como eje referencia! por muchas formaciones jóvenes.

La primera etapa en la carrera de Gang Starr fortaleció los lazos culturales entre el presente y el pasado de la herencia musical negra, conjugando con precisión, significado e intensidad samples de jazzmen con los ritmos gordos de Premier y *elflow* nasal de Gurú. Ellos dibujaron el punto de partida de Dream Warriors, Digable Planets o The Roots, banda de Filadelfia que llevó al extremo los patrones del jazz-rap con la suma de instrumentación real en sus discos y directos y ejerciendo a modo de banda de jazz con DJ, *human beatbox* y MCs.

Del mismo modo en que Gang Starr o los formidables Digable Planets hicieron del jazz su base de operaciones, Pete Rock & CL Smooth, también afincados en Nueva York, adoptaron el funk y el soul, casi en exclusiva, como la columna vertebral de su discurso. *All Souled Out* y *Mecca and the Soul Brother,* sus primeros pasos discográficos, mostraron las maneras de un productor, Pete Rock, especialmente diestro en la reconversión de muestras de funk añejo y beats contundentes en un complejo sonoro melódico y accesible. Situados en unas coordenadas musicales parecidas, Main Source, grupo liderado por el productor Large Professor, buceó por las aguas del funk en un ámbito más underground, of icializando además el debut de un MC llamado Nas que tres años más tarde daría que hablar. Junto a ellos, firmas tan significativas para el hip hop neoyorquino a día de hoy como Diamond D, Showbiz & A.G., Lord Finesse, todos ellos impulsores del colectivo D.I.T.C. (Diggin' In the Crates), o anécdotas valiosas como 3rd Bass (autores del tremendo *Derelicts of Dialect)* o los ingeniosos Leaders of the New School (primer grupo de Busta Rhymes), surgieron para plantear alternativas a lo establecido y, así, redactar de su puño y letra el nacimiento de una nueva forma de entender el hip hop.

En poco más de cuatro años, Native Tongues, primero, y la escena alternativa de Nueva York después, le cambiaron la cara al asunto y filtraron conceptos necesarios para modernizar cada uno de sus resortes y pilares ideológicos. Anteponiendo objetivos artísticos y emocionales propósitos comerciales, contrarrestando la negatividad nihilista del gangsta rap con proclamas lúcidas y esperanzadas, reafirmando, en definitiva, la vigencia del hip hop como ente

cultural diversificado, De La Soul, Gang Starr, A Tribe Called Quest, Brand Nubian y demás corroboraron el distanciamiento sensitivo existente entre las costas Este y Oeste. Incluso lejos de Nueva York o Nueva Jersey (hogar de Naughty By Nature, cuyo debut homónimo confirmó a Tommy Boy como el sello del momento en el noventa y dos), algunos recién llegados se acercaron al lenguaje y las maneras promovidas por los nuevos reyes de la Gran Manzana. En Chicago, Common Sense; en Atlanta, Arrested Development u Organized Konfusion; en San Francisco, desde una óptica de extrema izquierda, el MC París; o en Los Angeles, paradójicamente, el colectivo Hieroglyphics, con Souls of Mischief y Del the Funky Homosapien, o The Pharcyde y The Alkaholiks: los cuatro debutaron con fuerza y brillantez. Todos ellos fueron testigos y protagonistas de la época más dorada del género, cuya cúspide llegó en 1994, sin duda alguna el mejor año en la historia del hip hop. Una fecha inalcanzable desde el punto de vista cualitativo en la que, directa o indirectamente, tuvo mucho que ver la definitiva explosión, dos años antes, del gangsta rap en la costa Oeste.

2. Vida y muerte en el Lejano Oeste

Cuando se traza un repaso a los inicios de los noventa y se aprecia con claridad la supremacía cualitativa de la costa Este, resulta fácil olvidarse de que en la otra punta del país, en Los Angeles, la actualidad musical seguía marcada casi exclusivamente por los discos de gangsta rap. Inmerso en una espiral de magnificación de la violencia urbana y en una adoración malsana a una temática tan limitada como absurda, el público californiano contempló el florecimiento del gangsta como el mejor antídoto al positivismo del otro lado y como una inmejorable oportunidad para reivindicar su identidad artística.

El hecho de que Los Ángeles se erigiera en el núcleo popular de este

subgénero respondía a varias circunstancias. En primer lugar, toda la franja de costa del Pacífico vivía y sufría con mucha más intensidad la cultura de bandas o pandillas, hecho que propiciaba la idealización del relato urbano angelino, mezcla de nihilismo, fantasía e hiperrealismo. La exposición lírica de N.W.A., Too $hort, Compton's Most Wanted, Above the Law o DJ Quick seducía al consumidor porque en todos estos nombres encontraba los bocados de realidad e identidad necesarios para sentirse cómplice de todo cuanto acontecía en la costa Oeste. Y también tuvo incidencia la necesidad por desmarcarse de la actualidad y proponer una alternativa con cara y ojos. «Las historias gangsta eran el reverso negativo del movimiento concienciado. Los artistas de L.A. intentaron ser aceptados en los círculos fraternales del género, pero las compañías del Oeste trabajan de forma muy lenta firmando contratos, y las compañías de Nueva York dudaban de su credibilidad urbana. Así que los grupos del Oeste se rebelaron en contra de la arrogancia elitista de estas, intentando demostrar al mundo que Compton era una zona más dura de lo que Brooklyn nunca podría soñar. El *drive-by* —asesinato desde un coche en movimiento— era una cualidad propia de la tierra de los gangs que el sistema de conductos subterráneos de Nueva York nunca podría alcanzar», explicaba Chuck D en *Hip Hop Connection.*

Todo ello repercutió en el crecimiento dinámico de la escena de 1991 a 1995. N.WA. obtuvieron el número uno en la lista de ventas del Billboard con su testamento, *EfiHzaggin,* disco que abrió las puertas al desmembramiento del grupo y dio paso a las carreras en solitario de Eazy-E, MC Ren, Yella y, por supuesto, Dr. Dre. Por su parte, Ice Cube, el miembro más reconocido de la formación que había abandonado el barco un año antes, quiso reconducir su trayectoria al contar con la ayuda musical e ideológica de The Bomb Squad para la confección de *Amerikkka's Most Wanted,* su debut. Sus excelentes continuaciones, *Death Certifícate* y *The Predator,* sacaron a relucir una personalidad ambigua, tan interesada en la denuncia concienciada como en una crónica seudobélica de dudosa consistencia ideológica.

Con su esperado primer disco sin sus compañeros de N.WA. (el multiventas

The Chronic), Dr. Dre rejuveneció el discurso musical de la costa Oeste con un nuevo molde que hacía del p-funk vía George Clinton su único *modus operandi.* El secreto de Dre fue simple: convertir el gangsta en un estilo comercial y accesible que muchos llamaron g-funk. Favorecido por sus implicaciones coyunturales, por su abrumador impacto sociocultural, el debut de Dre sigue figurando entre los diez mejores álbumes de la historia del rap, aun tratándose del instigador de su corriente más perniciosa y olvidable. Su grandeza estriba en el hecho de que el recuerdo de su herencia, por nefasto que sea, nunca se ha antepuesto a la valía formal del disco. Y aspectos sospechosos como su compromiso artístico —samples obvios, textos redundantes, poco imaginativos, abuso de una fórmula tan limitada como autodestructiva— o su subordinación total al márketing (la presencia de todo el *staff* de miembros de Death Row en gran parte de las canciones o su tendenciosa búsqueda de la comercialidad) nunca han impedido ver en *The Chronic* un trabajo revolucionario y mayúsculo.

Con *The Chronic,* además, tomó cuerpo y forma el primer gran imperio de los noventa: Death Row. Hasta la fecha, Def Jam, Tommy Boy y Jive habían acaparado el monopolio económico del rap. Curiosamente, todos ellos tenían su sede central en Nueva York. Cuando Suge Knight fundó Death Row, parecía evidente que una de sus intenciones pasaba por convertir su sello en la más poderosa alternativa al mandato neoyorquino. Las desorbitadas ventas de *Doggystyle,* el primer disco de Snoop Doggy Dogg, MC californiano descubierto por Dr. Dre —debutó en la banda sonora de *Deep Cover*—, los continuos problemas con la justicia de Knight y el multimillonario fichaje de 2Pac, estrella nacida en Nueva York que *emigró* a Los Angeles tiempo después, catapultaron a Death Row a las portadas de publicaciones e informativos musicales.

El fervor social que se creó alrededor del rap procedente del Oeste tuvo repercusiones de diversa índole. Por un lado, su despegue comercial promovió el florecimiento de bandas locales que, de alguna forma, ayudaron a construir y fortalecer el mismo sentimiento de escena que se respiraba en Nueva York. Warren G, hermanastro del propio Dre, South Central Cartel, the Dove Shack,

the Dogg Pound (miembros de Death Row), el propio París *{Guerrilla Funk* sorprendió a todos: del activismo black panther a la crónica gangsta con banda sonora g-funk), incluso Ice Cube (influido por el contexto en *Letal Injection)* tomaron *The Chronic* como bote salvavidas al que agarrarse para sacar adelante sus carreras. En un período muy breve de tiempo, toda el área Oeste se inundó de clones cuyo único afán apuntaba al dólar. Faltos de imaginación, personalidad y ambición artística, los discos de g-funk desaparecieron del mapa con la misma celeridad con que aterrizaron, y son pocos a día de hoy los que todavía rememoran su contribución.

La instauración, pues, de un prototipo que obviaba la experimentación y el riesgo como fuentes primarias de supervivencia y únicamente mostraba preocupación por fusilar toda la discografía de Funkadelic llevó al género al colapso. Aunque se vendían más discos que nunca y los medios se sentían totalmente fascinados por el violento y polémico entorno del gangsta, la verdad es que la aportación cualitativa del g-funk resultó paupérrima. Tan solo *The Chronic* y *Doggystyle* dieron elementos, detalles e instantes capaces de competir con la nueva oleada afincada en el Este.

Pero del mismo modo que el respeto de los *heads* seguía fiel a Nueva York, el dinero, las listas de ventas, la televisión y la industria solo tenían ojos para lo que estaba aconteciendo en Los Angeles. Muchos entendieron que el hip hop vivía inmerso en una crisis ideológica cuyo destino se dirigía a la autodestrucción y la autoparodia. Afortunadamente, como ya sucedió en 1989, la Gran Manzana tenía ases en la manga por descubrir.

3. Nueva York: todo por un reino

Con el orgullo herido y la responsabilidad de devolverle al ripio su esplendor creativo, los nuevos y asentados grupos neoyorquinos necesitaban un agitador

social que ejerciera de revulsivo en un período de semicrisis. Un disco, una banda, que desinflara el auge mediático que vivía California y volviera a situar al Este en el mapa mundial. En ese sentido, destacaron, por orden cronológico, tres nombres: Wu-Tang Clan, Nas y Notorious B.I.G.

Los primeros, una milicia de MCs liderada por The RZA procedente de Staten Island, hicieron de su disco de debut, *Enter the Wu-Tang (36 Chamberí)*, un icono revolucionario de inicios de los noventa. Con Dr. Dre saboreando las mieles del éxito masivo, Wu-Tang Clan surgieron de las cloacas neoyorquinas con un sonido nuevo, viva imagen del anhelo transgresor que se necesitaba como el aire que se respira. Retomando el concepto de supergrupo donde cada MC adoptaba una personalidad propia acorde a sus habilidades con el micro, el Clan acaparó la atención de todo el planeta por diversos motivos, básicamente dos: su imagen, inteligente mezcla de filosofía oriental, cómic y artes marciales; y su apuesta musical, un muestrario sonoro que buscaba en las atmósferas retorcidas y los ambientes góticos su razón de ser. Sin quererlo, *Enter the Wu-Tang (36 Chamberí)* recalcó la vigencia de las corrientes recónditas de la Gran Manzana, reanimó las expectativas de los *heads* que renegaban del g-funk y, por supuesto, alimentó de razones a los grupos de Nueva York y aledaños faltos de una obra maestra con la que identificarse.

Casi sin dar tiempo a digerir la bomba lanzada por el Clan, Nasir Jones, conocido como Nas, publicó *Illmatic*, el que para muchos sigue siendo mejor disco de hip hop de los noventa. Este MC nacido en Queensbridge se había dado a conocer con Main Source; desde entonces, su carrera por las profundidades del underground fue seguida con fervor por los b-boys ávidos de nuevas promesas. Apoyado por los productores más reputados del momento (DJ Premier, Pete Rock, Large Professor, Easy Mo Bee), Nas se encumbró en lo más alto del círculo independiente con un ejercicio de síntesis repleto de verdad y talento, que supone, todavía hoy, la obra definitiva del underground. *Illmatic* no solo ayudó a fomentar el renacimiento de la costa Este, sino que también concienció a los b-boys de corazón sobre la necesidad de hurgar en las entrañas de la escena

para realzar su valía artística. El éxito de Nas sirvió para que muchas formaciones independientes se reafirmaran en sus postulados idiosincrásicos sin obviar la llamada del éxito y la popularidad.

Más éxito, incluso, obtuvo *Ready to Die*, debut de Notorious B.I.G., un ex camello de Brooklyn que se inició en el grupo Júnior M.A.F.I.A. y que, ya en solitario, acaparó la atención de la prensa y los propios artistas. Apadrinado por Sean «Puffy» Combs, un ex bailarín convertido en hombre de negocios, y respaldado por Easy Mo Bee, DJ Premier o Lord Finesse, Notorious catapultó su debut a los puestos altos de las listas con una prosa existencialista en la que «Biggie» exorcizaba demonios: la depresión, la necesidad, la supervivencia o las críticas ajenas.

Tres nombres que ejemplificaron en su momento el renacimiento de una manera de entender el rap que chocaba de frente con lo que estaba aconteciendo en el resto del país. En Los Angeles, Snoop Doggy Dogg apuraba los últimos signos de vida del g-funk; en Nueva Orleans, Master P empezaba a construir un imperio económico; en Atlanta, Jermaine Dupri presentaba candidatura como el productor más cómplice con la industria; en Houston, Rap-A-Lot Records, hogar de Geto Boys, sacaba a flote los artefactos gangsta más brutos y violentos del momento; y en Miami, Luke Campbell, líder de los otrora populares 2 Live Crew, máximos exponentes del *dirty rap* (estilo monotemático centrado en el traqueteo sexual), sacaba tajada de los últimos coletazos de vida de la banda. Un organigrama geográfico que evidenció la descentralización del poder en el rap del mismo modo que mostraba sin trampa ni cartón la clara superioridad artística de Nueva York.

Si Wu-Tang Clan redireccionó la brújula mediática y Nas revalorizó el underground, The Notorious B.I.G. llenó de vida el único vacío que presentaba la Gran Manzana: el concepto de estrella. En ese momento los únicos brillos del firmamento se hallaban en California, y destacaba por encima del resto la figura de Tupac Shakur. Criado en Brooklyn y Harlem, este MC reconvertido a actor se trasladó en plena adolescencia a Los Angeles, donde militó en las filas del grupo

Digital Underground. Ya en solitario, 2Pac accedió al estrellato con suma rapidez, combinando la publicación de discos millonarios con la participación en filmes. A todo ello se sumaron sus constantes problemas con la justicia: acusaciones, pleitos y alguna estancia en prisión. Unos días antes de acudir a un tribunal en Nueva York, 2Pac fue víctima de un intento de asesinato del que milagrosamente salió con vida. El rapero acusó frontalmente a Notorious B.I.G. y Puff Daddy de ser los responsables de la agresión y, desde ese momento, los enfrentamientos verbales entre él, Biggie y su apoderado no cesaron.

Todo ello sembró de crispación y tensión una rivalidad entre la costa Este y la Oeste que se alimentó con cruces de declaraciones en revistas y *disses* (descalificaciones y ridiculizaciones públicas) en numerosas canciones. Un clima de guerra que favoreció la popularización de grupos como Mobb Deep o Capone'n'Noreaga, embriones gangsta de Queensbridge que enfatizaron el enfrentamiento verbal contra grupos californianos. Un juego dialéctico que, por desgracia, acabó licenciando la participación de las armas y la sangre: el asesinato de 2Pac a finales de 1996 situó a Biggie en el punto de mira de Suge Knight, capo de Death Row. Apenas unos cuantos meses después del primer crimen, Notorious B.I.G. fue acribillado en su coche. Se cerraba de esta forma el episodio más desolador de la crónica musical contemporánea, circunstancia que empujó a una toma de conciencia general en el entorno y sirvió, cuando menos, para diluir cualquier atisbo de intensificación bélica entre ambos frentes. Por aquel entonces, en 1997, pocos se acordaban ya de que tres años antes, en 1994, el hip hop había alcanzado su climax.

4. El año en que vivimos peligrosamente

Concebido hoy en día como el cénit inigualable que tendrá que arrastrar el género en muchos años, 1994 dignificó este estilo como una plataforma

expresiva en constante proceso de autorregeneración. Tan solo dos años antes, *The Chronic* había trastocado la actualidad y había protagonizado una revuelta a gran escala en el circuito musical negro de Estados Unidos. Tuvo que pasar poco más de un año para que su legado, vampirizado por la infinidad de malas copias que poblaban las listas, se viera absorbido y relegado a un segundo plano ante la avalancha de propuestas procedente del otro lado del país.

Coincidiendo con la edición de *Doggystyle*, última gran señal de vida del g-funk, la producción fechada en 1994 confecciona un listado tan epatante como elocuente. Con el impacto Wu-Tang todavía coleando (tan solo habían pasado un par de meses desde su aparición of icial) y Nas, por un lado, presentando a la opinión pública la valía del underground, y Notorious B.I.G., por el otro, asaltando las listas, la situación no podía resultar más favorable. Y junto a ellos, numerosas bandas dejaron huella en los doce meses más rentables de los noventa. Como Gang Starr, quienes enrabietados por la situación que vivía el mundo del versículo, firmaron *Hará, to Earn,* un manifiesto radicalizado donde experimentación, riesgo y actitud convivieron con fuerza inusitada. O *The Sun Rises in the East*, la puesta de largo de Jeru the Damaja, miembro de la Gang Starr Foundation que remodeló el concepto *deflow* y aventuró una obra perturbadora. O The Beatnuts, trío —y posterior dúo— de Queens cuyo primer largo confirmó las expectativas creadas por su EP de debut.

Por su parte, el Wu-Tang Clan empezaba a extender sus tentáculos: Method Man iniciaba su trayectoria en solitario con el soberbio *Tical;* y The RZA entregó un proyecto paralelo bajo el nombre de Gravediggaz, donde se inventaba el horrorcore en paralelo a la gente de Cypress Hill (mucho ckvicordio y violines), variante que también generaría incontables clones. Pete Rock & CL Smooth sellaban su testamento, Public Enemy regresaban al primer plano de la actualidad y Beastie Boys reivindicaban en *III Communication* el mayor derroche de inspiración, todavía no iguakdo, de su trayectoria. Otros viejos conocidos como Brand Nubian seguían agrandando su carrera *{Everything Is Everything)* con obras cada vez más complejas; mientras, Craig Mack, también

apadrinado por Sean «Pufíy» Combs, o Redman, una incipiente estrella procedente de Nueva Jersey, se ratificaban en su papel de serias alternativas.

Y las alternativas del indie fueron claras: O.C. y el emblemático *Word... Life;* The Lost Boyz, banda de Brooklyn cuyo debut, *Legal Dmg Money,* vino auspiciado por Pete Rock y Easy Mo Bee; Main Source, ya sin Large Professor en sus filas; o incluso Artifacts, amigos de Redman, manifestaron el impecable estado de salud del subsuelo a orillas del Hudson. También en Nueva York, en la Universidad de Columbia, brotó la semilla de The Fugees, cuyo *Blunted on Reality* sobrepasó cualquier previsión y les confirmó como la gran alternativa al hip hop de lenguaje estricto y ortodoxo que se masticaba en las calles. Algo parecido sucedió, en la otra punta del país, a Michael Franti (ex Disposable Héroes of Hiphoprisy) y su proyecto Spearhead.

Las ganas de olvidarse del g-funk también se dejaron ver, por ejemplo, en Chicago, donde Common Sense firmó su cúspide emotiva: *Resurrection.* O en Atlanta, donde unos tal Out-Kast ponían con *SouthemplayUstkadillacmuzik* la primera piedra a una carrera que posteriormente creció de forma asombrosa. El broche a un año irrepetible.

5. Apuntes del subsuelo

> Llegó un momento en que el hip hop perdió cualquier forma de arte. Poco después del noventa y cuatro o así el hip hop MURIÓ, y no ha sido hasta hace poco que se ha vuelto a encontrar a sí mismo otra vez en sus raíces de sampler y sellos underground como Rawkus. Vamos, ¿qué leches es un tema de hip hop sin un loop sampleado? El R&B tomó todo el rollo del hip hop a partir del noventa y cuatro y lo transformó en algo limpio, con rapping que no dice nada, cajas de ritmos más limpias aún y muchos sintes. Que quede claro: para mí todo eso no es más que un enorme montón de mierda.
>
> DJ Wally

El asentamiento popular del hip hop como vehículo masivo reforzó, durante la década de los noventa, el debate abierto en los círculos más teóricos. El cultivo y ensalzamiento de una toma de conciencia propició la intensificación de un sentimiento proteccionista con respecto al underground. La única vía de rebelión contra la pérdida progresiva de identidad, principios e inquietudes artísticas pknteada por los principales referentes del mainstream condujo a un posicionamiento radical por parte de los *heads,* cuyas premisas éticas casaban a la perfección con los propósitos del underground.

La viveza de esa corriente subterránea renació, pues, como respuesta a las constantes muestras de flaqueza cualitativas promovidas desde los *charts.* Es decir: el indie no solo se redimensionó como plataforma musical, también como salvoconducto ideológico. «No se puede definir exactamente qué es el underground —me comentaba Mr. Len, miembro de Company Flow—, porque este puede tener un significado diferente para cada persona. Para nosotros significa hacer la música que nos gusta sin preocuparnos por las ventas y sin tener en cuenta, en ningún momento, el juego de la industria.» En su propia abstracción, parece claro que el underground, tal y como se contempla desde el frente mediático y/o social, no consiste en el círculo de bandas que no disponen de contrato o cobertura discográfica, pues sería contraproducente e irrisorio concebir una escena independiente sin efectivos al alcance del público medio. Dicha visión, a medio camino del idealismo y la utopía naif, resulta inconsistente y estéril.

Del mismo modo que el rock asumió su escena indie como un foro creativo donde primaba la integridad y una serie de fundamentos musicales sobre cualquier otra aseveración de índole comercial, el underground se reafirmó como universo ideológico, estético y conceptual en el que el elemento menos importante era, precisamente, la calidad de un contrato o la magnitud económica del sello que publicaba los discos. El underground tiene más que ver con un

estado de conciencia artística que con una posición en la industria. La esencia, la integridad y el rigor expresivo se superponen a los intereses comerciales o la coyuntura, y desde esos prismas de comportamiento, bandas, escenas y público delimitan sus actividades.

El referente que mejor ejemplifica dicha conjetura teórica es sin duda Gang Starr, un grupo que, a pesar de llevar toda su vida bajo el auspicio de multinacionales, nunca ha permitido que esta circunstancia interfiriera en su trayectoria profesional, más bien al contrario: su fidelidad a los patrones ideológicos con los que arrancó su carrera resulta tan excitante como envidiable. El underground, pues, nunca ha tratado de medir la autenticidad —conclusión malentendida por los que, en defensa del ridículo teorema de «lo real», se han escudado en él para justificar productos medios o mediocres—, sino la coherencia y la integridad.

Muchas veces aquellos sectores de la prensa que han tratado de reducir el impacto y la relevancia del underground como fuente de vida artística han achacado a los *heads* su predisposición a renegar de los discos o grupos que alcanzan un estatus popular sin pararse a reflexionar sobre la valía musical del nombre en cuestión. Pero ese es otro argumento que ha sufrido un proceso de manipulación por parte de esos mismos sectores, cuyo afán pasa por desprestigiar y restar crédito a las opiniones disidentes. La realidad es bastante más simple.

El problema nunca ha sido el número de ventas, sino el poder de influencia que estas pueden ejercer sobre el artista. El problema no estriba en que un artista procedente del underground alcance la fama en la escena mainstream, sino en el hecho de que esta le arrebate aquellos rasgos y preceptos que le llevaron al estréllate En ese sentido, Nas sería el vivo retrato de esa situación: de los ademanes y gestos de *Illmatic* apenas queda nada en su trayectoria actual. Nas ha hipotecado su esencia para acceder a un público infinitamente más amplio, y no cabe duda de que lo ha conseguido. Como Gang Starr, pues *Moment of Truth,* su quinto disco en estudio, es la obra que más copias ha vendido de toda su carrera.

Es evidente que ambos han acabado llegando a más gente, pero uno ha dejado mucho por el camino; Gurú y Premier, en cambio, lo han conseguido manteniéndose siempre fieles a sus principios. «Siempre ha sido muy importante para mí el hecho de trabajar para el underground. Creo que los nuevos artistas son más interesantes que aquellos que ya son grandes. Es algo que reflejan mis producciones. Si estoy trabajando para un grupo underground que me gusta y no tiene suficiente dinero para pagarme, muchas veces yo mismo les financio la sesión en el estudio. En ese caso, les digo: "Pagadme cuando tengáis algo de dinero". Sigo haciendo trabajos gratis porque lo más importante es la música. El dinero no importa. Hemos de tener siempre presente que el hip hop es un arte y que aquí no se trata de ser comercial. Hip hop es arte. La gente debe recordarlo», afirmaba DJ Premier en las páginas de *Blues & Soul.*

No se puede pasar por alto la evidencia: el underground es la base del hip hop. El género nació como una manifestación autodidacta que se apartaba totalmente de lo establecido. Hoy, su realidad es diametralmente opuesta, y el grado de madurez popular de su radio de acción le hace partícipe inevitable de los movimientos de la industria y los *mass media.* Ante este cambio de posiciones, el underground no solo admite, sino que comprende la existencia de esa alternativa comercial como ente necesario para seguir alimentando los resortes del género más allá de las fronteras éticas y artísticas. Y, de hecho, nunca se le ha dado la espalda al mainstream. Como me afirmaba Posdonus, de De La Soul, «la diferencia entre el público mainstream y el público underground es que este último conoce su campo de acción y también conoce todo cuanto sucede en el mainstream, mientras que el consumidor fugaz no se interés a en ningún momento por lo que sucede en el subsuelo».

Idealización del hecho cultural

Pero ante todo el underground conlleva una reivindicación cultural que la escena mainstream nunca plantea. El underground es la herramienta de la que dispone el

b-boy para revalorizar en tiempos de crisis el valor del hip hop más allá de los estantes de novedades de las grandes superficies. El underground abandera la recuperación de una tradición y un rigor idiomático que las listas de ventas y sus dispersos rasgos han obviado por completo. La revitaüzación de la figura del DJ (auspiciada sin duda alguna por la amplia aceptación del house y sus derivados), por ejemplo, procede de los conductos subterráneos. El resurgimiento del turntablism como vía discursiva capaz de trascender los límites de campeonatos o jornadas de exhibición —como los casos de Invisibl Scratch Picklz o X-Ecutioners— es un claro ejemplo de esta situación. Cuando en la mayoría de los vídeos programados por MTV la figura del DJ brillaba por su ausencia —los Technics fueron sustituidos por cientos de chicas en biquini, yates, piscinas, mansiones, abrigos de visón y botellas de Dom Perignon—, el underground mantuvo una firme actitud en defensa del DJ como coprotagonista.

Durante los años noventa la integridad cultural incitada desde el underground vivió su época de bonanza. Ya desde los primeros grandes referentes surgidos en Nueva York a inicios y mediados de década, como Black Moon, KMD, Smif-n-Wessun, O.C. o Showbiz & A.G., se impuso el concepto del discurso extremo, sin concesiones, donde primaba la idea sobre cualquier otro aspecto extramusical. La Gang Starr Foundation surgió como un modelo y un ejemplo seguido por muchos rappers jóvenes: Jeru the Damaja, Group Home, Big Shug, Krumb Snatcha y, por supuesto, Freddie Foxxx (conocido como Bumpy Knuckles) y M.O.P., todos ellos apoyados por DJ Premier, se impusieron como ejemplos de carácter incorruptible. El ejemplo caló hondo. Se crearon colectivos como D.I.T.C., Boot Camp Click (hogar de Black Moon, Heltah Skeltah o Smif-n-Wessun) y, en 2001, Def Jux, emblema del indie del siglo XXI que engloba a Cannibal Ox, Aesop Rock y demás asociados de El-P, ex miembro de los seminales Company Flow.

Precisamente Company Flow pusieron en boca de todos el nombre de un sello, Rawkus, que extendió al máximo la influencia indie en la opinión pública.

La llegada de Mos Def, Talib Kweli o el ya por entonces desaparecido Big L, la sólida aceptación del proyecto *Lyricist Lounge*, así como el interés de los medios hacia el significado de todo el fenómeno influyeron en el encumbramiento acelerado de Rawkus como emblema poderoso de esta revolución a pequeña escala. Rawkus apadrinó, entre otras cosas, la reafirmación de la escena alternativa como foro de debate y opinión constante con peso y resonancia en el mainstream.

Pero Nueva York no constituyó el único brote radical con fuerza y tirón. En Los Angeles y toda la zona de la Bay Área en San Francisco infinidad de nombres consiguieron hacer olvidar el reciente pasado g-funk con apabullantes golpes de aire fresco. Los nombres no dejaron lugar a dudas: Dilated Peoples, Jurassic 5, Defari, Lootpack (y sus respectivos afluentes: Quasimoto o Declaime), Souls of Mischief, Del the Funky Homosapien, Rasco, Freestyle Fellowship, Masters of Illusion o Styles of Beyond. La abundancia de formaciones, todas ellas interesantes y enriquecedoras, chocó con la podredumbre cualitativa que se respiraba en las listas de ventas del momento. La interacción de sellos como ABB, Stones Throw (con Peanut Butter Wolf a la cabeza) o 111 Boggie, la reafirmación de colectivos como Quannum —Latyrx, Blackalicious, DJ Shadow—, Hyeroglyphics, Anticon o los turntablists Beat Junkies, así como la rebelión en las ondas planteada por gente como Sway & Tech, ayudaron a solidificar los cimientos de una escena en expansión cuyo interés no pasaba por distanciarse de nadie, sino por educarse a sí misma desde un único punto de partida: el talento. Y lo mismo puede decirse de otras poblaciones norteamericanas que han asimikdo conceptos y han sabido domesticarlos a su gusto: Boston (7L & Esoteric, Reks), Cincinnati (Mood, Hi-Tek), Texas (K-Otix) y Atlanta (Organized Konfusion).

Por último, el underground ha visto un proceso experimental dentro de su propio terreno. Se le puede llamar «hip hop marciano» o *undieground*, denominación con la que se alude a los grupos que extreman el sonido y la forma con referencias apocalípticas, filosóficas o surrealistas. Precedidos por el

gran *Ecologyst*, de Dr. Octagon, influidos por la electrónica europea y abstraídos por igual de la realidad mainstream como de la ortodoxia underground, Anti-Pop Consortium, Sonic Sum, Mike Ladd, el colectivo Anticon, MF Doom o Deltron 3030 se definen hoy en día como los máximos exponentes de un subgénero interesante al que todavía le faltan muchas horas de vuelo.

6. El color del dinero

Lejos de su estatus marginal, el hip hop encaró los noventa con un claro afán: hacerse notar. Y los acontecimientos se precipitaron rápidamente. El desbordante éxito del gangsta y la correspondiente publicidad gratis que los medios hicieron del fenómeno situaron al rap en primera línea de fuego de censores, políticos, periodistas, críticos y artistas. La regularización del fenómeno de la música alternativa como vía de consumo de las generaciones jóvenes permitió, a la larga, la aceptación de la rima en las entrañas de un determinado público (bknco, en su mayoría) que vio en el hip hop una opción expresiva coherente, contestataria y rigurosa.

Posteriormente, la llegada de las rap-stars en detrimento de las rock-stars, concepto más propio de los ochenta, potenció la edificación de un nuevo star-system negro, aspecto clave con vistas a engordar el crecimiento mediático, popular y económico de toda escena. Casos como los de 2Pac o Notorious B.I.G., cuyo radio de acción transformaba en oro todo cuanto tocaban, confirmaron al hip hop, en la segunda mitad de los noventa, como el sector que mayores beneficios económicos obtenía en Estados Unidos. Todo ello convulsionó el circuito musical, pues todos los esfuerzos de la industria y los medios especializados se enfocaron a la obtención de rentas a través del hip hop y su entorno.

La masificación de la estética y las cadencias hip hop repercutió, lógicamente,

en la dulcificación progresiva de las propuestas asentadas en el círculo masivo. Si hace unos años Ice Cube, N.W.A., Public Enemy o el primer LL Cool J eran los nombres que más discos vendían, el paso del tiempo y la llegada de un nuevo público y una nueva sensibilidad propiciaron una sustancial revolución conceptual en la esfera del *hit parade*.

Dos factores clave ayudaron al fuerte tirón comercial del rap. En primer lugar, cabe hablar de la aceptación común del R&B como vía expresiva validada por músicos, prensa y parte del público. La interacción entre el nuevo soul y el hip hop en numerosos singles ayudó a suavizar la imagen, facilitó su inclusión en las radiofórmulas y potenció su llegada a aquellos mortales que, hasta entonces, concebían el rap como un estilo agresivo y monotemático. El R&B, adoptado en los noventa como el pop del siglo XXI, empezó a adentrarse en territorio hip hop y ahí se ha quedado como complemento idóneo para ganarse el favor de los medios. Desde entonces, la conjugación de hip hop y R&B en un mismo discurso musical ha devenido un fenómeno rutinario y masivamente aceptado por los consumidores de música negra.

En segundo lugar, la mitificación del productor como catalizador del sonido negro contemporáneo aportó una nueva mirada al proceso de grabación. Si el underground siempre contempló al productor como una pieza prioritaria y esencial del organigrama de todo buen grupo, el mainstream prefirió premiar el carisma y la imagen de la estrella de turno. Pero a mediados de los noventa esa opinión empezó a cambiar de forma notoria gracias, en parte, a personajes como Timbaland, The Neptunes, The Trackmasters o Kay-Gee, que abanderaban una forma de trabajo claramente alejada del sampler y centrada en la recreación de ritmos rotos electrónicos combinados con sonidos breves facturados por teclados e instrumentación en vivo. Estos reyes Midas del hip hop comercial —sus productos nunca fallan en las listas— dignificaron, a su manera, la escena mainstream con discursos musicales hechos a sí mismos, que en la actualidad suponen la influencia con más peso en los nuevos productores. Todos ellos

facilitaron la entrada del hip hop en las vidas de muchos consumidores, que vieron en su apuesta el ideal de canción. En ese sentido, sí cabe concebir a algunos de estos productores como los verdaderos maestros pop del momento, pues su habilidad reside en su capacidad para traducir el lenguaje ortodoxo del rap en una muestra sonora accesible, fresca y apta para todos los públicos, para grandes y pequeños.

Esa combinación de voces soul y cadencias hip hop ha enfatizado, a su vez, el papel de las mujeres en la actualidad. El fenómeno de las MCs femeninas y las soul-divas del siglo XXI ha levantado ampollas en el circuito popular: nombres como Foxy Brown, Amil, Lil'Kim, Da Brat, Mya o Missy «Misdemeanor» Elliott, a pesar de su escaso valor artístico, han regularizado el rol jugado por las féminas en un mundo fuertemente masculinizado. El R&B ya es un género en sí mismo que se ha contagiado de numerosos aspectos del rap. Su estética, su star-system, su *show business,* su método, su rítmica... todo ha sido absorbido por formaciones como Destiny's Child y tantas otras que, amparadas en la beatificación telegénica hacia el R&B como una nueva forma de música pop, han arrolkdo en todo tipo de lista de ventas, entrega de premios y reclamos populares. Incluso figuras como Britney Spears, *NSync y otras firmas ilustres del pop adolescente multiventas han saqueado la estética hip hop para llevar a su terreno una imagen urbana y lujosa.

El R&B, pues, abandera una revolución que tiene más vigencia y relevancia en el terreno social y popular que en la vertiente sonora, pues su magnificencia se fundamenta en fórmulas evanescentes que nunca consiguen ir más allá de su coyuntura y no logran trascender las fronteras de la moda.

Los imperios del monopolio

Éxito, dinero y popularidad. Tres vértices sobre los que ha pivotado el hip hop en los últimos años de los noventa y ya en los primeros pasos del siglo XXI. El

abrumador volumen de facturación que genera el hip hop en Estados Unidos no puede compararse a ningún otro estilo musical del momento. Esa es la principal diferencia entre el hip hop actual y el de finales de los ochenta. Para explicarlo hay que remitirse a un factor decisivo: la relación del género con la industria. Con el paso de los años, muchos MCs asumieron también el papel de empresarios y de hombres de negocios. Puff Daddy, Suge Knight, el propio 2Pac, Master P o Jermaine Dupri crearon, casi sin quererlo, la figura de un artista que a su vez controlaba sus ingresos, sus productos y su entorno discográfico.

La proliferación de imperios económicos —alimentados por discos multiventas, productoras de cine o líneas de moda urbana— planteó modelos a imitar por parte de las estrellas emergentes. En Brooklyn un ex traficante, Jay-Z, fundaba Roc-A-Fella Records porque, como ha manifestado el MC en numerosas ocasiones, «nadie quería publicar mi música y decidí hacerlo yo mismo». Jay-Z se consolidó rápidamente como la mayor estrella del panorama con una propuesta musical que barajaba con una inteligencia desbordante comercialidad, respeto por el underground, ambición y personalidad. Roc-A-Fella se convirtió en poco más de tres años en el sello más rentable de Nueva York, y su instigador, también conocido como Shawn Cárter, en el rapper más popular de Estados Unidos. Una trayectoria fulgurante que siempre creció bajo el control del propio Jay, un artista-empresario hecho a sí mismo que nunca perdió el contacto con las calles.

Algo parecido le sucedió a DMX, un conflictivo MC apadrinado por Def Jam que, de la noche a la mañana, se transformó en uno de los referentes que más ventas acumulaba en cada una de sus obras. DMX, a su vez, formó y forma parte del colectivo RufFRyders, un proyecto compartido por MCs y productores que goza de su propia línea de ropa y productora cinematográfica. O lo mismo podría decirse de Cash Money Millionaries, un sello afincado en el *dirty south*, una zona en expansión (del sur proceden Nelly, Hot Boys, Mystical, OutKast o Jagged Edge), que vende álbumes con suma facilidad en el mercado sureño.

Asimismo, Dr. Dre, ya lejos de Death Row, empezó desde cero con Aftermath,

su nuevo sello. Tras unos años de titubeos y silencio discográfico, el ex N.W.A. se sacó de la chistera a un MC bknco, procedente de Detroit: Eminem. Su nombre ha estado unido a la polémica, la controversia y el debate inagotable desde su primer contacto con el público. El resultado: ventas multimillonarias, estrellato mundial, premios y, sobre todo, un imperio de incalculable valor sociológico y, claro, económico. Eminem es hoy en día la última gran demostración de fuerza de un género que ya ha dejado de plantearse limitaciones. Fortalecido por el incipiente carácter de autogestión con el que nacen los nuevos sellos, productores y MCs, empujado por el definitivo apoyo de los medios y enriquecido por el constante debate interno entre las posiciones románticas del indie y las inyecciones realistas del mainstream, el hip hop encara el siglo XXI con un único objetivo: la autosuperación.

15

PROGRESIÓN LÓGICA: JUNGLE, DRUM'N'BASS Y 2STEP (1990-2002)

JAVIER BLÁNQUEZ

> Cuando el hip hop se importó a Gran Bretaña como una moda, era excitante, cool y bonito de mirar. Pero ¿llegamos a entender de verdad lo que significaba? Su energía y su sentimiento eran parte de la cultura y la experiencia vital de otros, no de la nuestra. El jungle es la primera forma de música que no nos ha sido importada como una moda desde otro lugar. Es nuestra experiencia urbana, nuestra cultura del gueto.
>
> GOLDIE, en *Breakbeat Science* (1996)

> La ciencia del breakbeat es la evasión de futuro de la música computerizada, en la que el sonido alfanumérico escapa del laboratorio y se replica por estudios caseros en una serie de operaciones de conversión. La ciencia del breakbeat es la tecnología secreta de la mitosis del sonido, la ciencia no of icial de la piratería del ritmo, en la que este se convierte en un fragmento del viaje, de la técnica del beat, en una escalada rítmica de efectos y timbres. Como Dego McFarlane de 4 Hero explica, «al final acabas con un sonido que es un sample de sexta generación, completamente diferente del que con el que empezaste».
>
> KODWO ESHUN, *More Brilliant than the Sun*

Se suele menospreciar, incluso desde la propia prensa británica o desde voces

respetadas de la escena, el momento de auge del hardcore-rave, por populista y criminal, por su velocidad demoníaca, por su consciente enfoque de banda sonora escapista para esa juventud sin un horizonte en el que depositar esperanzas. Y se acostumbra a olvidar que el movimiento más excitante y maleable surgido de las corrientes de baile, el drum'n'bass (también jungle: ambos conceptos son sinónimos casi idénticos), empezó justamente en ese momento clave a acotar sus leyes, a adquirir una identidad, a forjar su estilo y a captar un público que, más allá del mero *angst* postadolescente, supo evolucionar con la música en una escalada estilística que aún siguió conservando fuelle en forma de 2step. Es muy fácil olvidar la raíz cuando los frutos se han recogido —los discos decisivos de Goldie, 4 Hero o A Guy Called Gerald—, pero sin duda es necesario saber de dónde se viene para comprender una progresión que, aunque en avances microscópicos, se ha mantenido siempre fuerte, lógica y sin freno.

Hay quien prefiere dejarse de etiquetas y llamar al drum'n'bass, con todo lo que de él se deriva, por lo que fue en su punto cero real: hardcore o breakbeat, una actitud y un parámetro rítmico que definen más que despistan. Según esta interpretación, es más fácil ver la frontera, tenue pero lejana, que separa el sonido oscuro de los años noventa y dos y noventa tres de ese 2step infectado de soul urbano que llegó a su cumbre de popularidad en el 2000; es sencillo comprender que ambas son caras de un mismo poliedro. Pero también es esencial hacer ver que los ritmos rotos que nacieron de las raves han sido materia tan maleable, tan transformable, que necesariamente las raíces han tenido que quedar en un segundo plano tras la avalancha creativa que experimentó el drum'n'bass en sus mejores años, del noventa y tres al noventa y siete.

Configurado como género en sí, el drum'n'bass es ciencia del sonido y a la vez, una música ideal para el gueto londinense, un área confusa —especialmente Brixton— en la que se mezclan negros, jamaicanos, lumpen proletario, alta tasa de paro y delincuencia. Como dice Goldie, el auténtico rostro público del género, una *inner city ghetto music* que no se basa en modelos foráneos. Y es

que la trascendencia del drum'n'bass no es solo social: por primera vez, Inglaterra creó su primera y genuina expresión de música de baile, sin atender a lo que se hacía en Jamaica o Estados Unidos. Por otra parte, surgía una manera única de integrar toda la tradición de la música negra, del blues al hip hop y el techno, en un saco sin fondo perfectamente organizado.

La esencia sonora del drum'n'bass la forman dos elementos básicos. Por un lado el factor rítmico, bases de batería (en inglés, *drum)* aceleradas, casi como un beat de hip hop doblado en velocidad, que pueden alcanzar tempos extraordinariamente veloces, entre los 160 o 180 bpms: herencia evidente de la energía que desprendían las raves. Por otro, y tras extenderse el hardcore a los guetos negros, donde se escuchaba reggae y dub, las líneas de bajo jamaicanas *(bass),* profundas y voluminosas, se integraron en el ritmo para crear una cadencia única, tremendamente sincopada pero dinámica. Y sobre esta base, el drum'n'bass desarrolló una telaraña de influencias en la que han quedado atrapadas múltiples manifestaciones musicales del último siglo, del ambient al jazz, del rap a la música contemporánea: una forma de escapar del gueto por la vía futurista que, ya no es ningún secreto, ha hecho historia.

El drum'n'bass no es un género fácil porque transforma la agresividad en una energía abstracta, exige fortaleza física y obliga a ser escuchado, como diría el teórico Kodwo Eshun, con el cerebro distribuido por toda la piel. Pero quizá sea el cruce ideal entre los sueños cósmicos de Sun Ra, la alquimia de Lee Perry y el apocalipsis según Public Enemy, en progresión lógica hacia el futuro, lo desconocido.

l. El valle de las sombras: darkside y los primeros días del jungle

Sentía que estaba en un largo y oscuro túnel.

Origin Unknown, «Valley of the Shadows»

Entre 1990 y 1992 Inglaterra vivió la segunda oleada rave. Las fiestas gratuitas, al estilo de Spiral Tribe, comenzaron a proliferar; las ilegales fueron en receso con la ampliación del horario de apertura de los clubes y, por su parte, el circuito de raves comerciales, autorizadas por los poderes públicos, comenzó a sentar las bases de ese sonido acelerado, cargado de voces aflautadas y riffs de piano honky tonk que se conoce como hardcore. No se sabe con seguridad de dónde arranca, y por qué razón, el género —tiene mucho de espontáneo, de escena en la que sin duda desempeña un papel fundamental el abuso del éxtasis y en la que la música se compone para satisfacer deseos del cuerpo de velocidad y estímulo sensorial—, pero son dos teorías principales las que intentan dar respuesta a esta cuestión.

La primera asegura que Grooverider y Fabio, dos DJs que comenzaron pinchando en clubes acid y dieron el salto al circuito de raves, optaron por variar la velocidad de sus 12 pulgadas de house con breaks —material de Frankie Bones, Renegade Soundwave («The Phantom») y el seminal «The Theme» de Unique 3— y pinchar según qué partes a 45 revoluciones, concretamente las de beats y pianos, para conseguir un sonido acorde con la energía de una rave. Otras fuentes, atendiendo a las pruebas físicas, apuntan a «£20 to Get In», un maxi de Shut Up and Dance del ochenta y nueve con el tempo más subido de lo normal, como el primer momento en que se pudo decir que algo diferente pasaba. Y aunque fuera una pieza no exenta de mala uva —el título, referente a los precios abusivos de los tickets, era un gesto de cinismo propio de PJ & Smiley, reconocidos detractores de las raves—, aquella rodaja de plástico supo ser una réplica fiel, desde el estudio, de lo que Grooverider y Fabio estaban practicando a los platos. La suposición de que la cosa comenzara con el «Radio Babylon» de Meat Beat Manifestó se ha de desechar porque el propio interesado reconoce hoy que los breaks del tema le salieron «por casualidad».

«Poca gente hacía lo de pinchar con las revoluciones cambiadas, a 45 rpm — explica Dego McFarlane, componente de 4 Hero junto a Mark McClair— Ni

siquiera sé si Fabio lo hizo alguna vez, no puedo estar seguro, en aquella época no le seguía mucho. Pero sin duda Shut Up and Dance sí que eran reales,sus discos están ahí, los puedes escuchar. Mucha gente dice que los primeros discos de jungle son del noventa y dos o del noventa y tres, pero eso son tonterías: ellos estaban antes que nadie.» Esta es una opinión propia de quien sostiene que el hardcore no se puede desligar de su efecto posterior: muchos de los productores que dos años después pulularon por Londres cargando con *white labels* por los clubes, editando maxis en sus propios sellos o creando emisoras de radio piratas compartían experiencia en el circuito de las raves.

El hardcore fue un banco de pruebas —sonoro, editorial, social— en el que se curtieron nombres ocultos pero básicos del talento de Sonz of A Loop Da Loop Era (rebautizado en su etapa jungle como Danny Breaks), DJ Hype o los mismos 4 Hero, cuyo «Mr. Kirk Nightmare» ya era drum'n'bass *avant la lettre* en 1990. «Rave, hardcore, jungle, drum'n'bass... todo es exactamente lo mismo —dice Dego— No podría decir en qué momento preciso se separaron hardcore y jungle, ya que todo el material estaba muy confundido. Pero lo que es cierto es que todos hacían hardcore, material muy hip hop pero más rápido, con influencias tipo Mantronix, a mucha velocidad, con elementos del acid house.» Incluso The Prodigy, que años más tarde tomaron la senda del rock para estadios, se hicieron con la mejor y más hilarante ristra de hits (recogida en el LP *The Prodigy Experiencé)* de la que se tiene noticia.

«La influencia del primer hip hop británico fue muy importante —sostiene Grant Wilson-Claridge, responsable de Rephlex y uno de los principales coleccionistas de hardcore de Inglaterra—. Material como el de Derek B. No era buen hip hop, pero sin duda dejó huella. El hardcore nunca fue excesivamente comercial, siempre había cosas buenas, aunque la búsqueda era difícil: en medio del campo no podías pillar discos, ni tampoco en las tiendas, y mucha gente utilizaba nombres diversos.» En cualquier caso, sí llegó un día en el que el hardcore perdió todo viso comercial y se adentró en un valle de sombras conocido como darkcore, o el lado oscuro de la cultura del éxtasis.

Hablar de darkcore exige referirse a mensajes catastrofistas y títulos sobre seres insanos, fallecimientos por mal uso de las drogas sintéticas —una vez más se impone «Mr. Kirk Nightmare», la historia de un padre informado por un gendarme de la muerte de su hijo por sobredosis— o el desquicio al que acaba arrojando un largo período de estados alterados de conciencia, y es que, como confiesa Dego, «mucha gente que había tomado drogas y escuchado nuestros temas antiguos acababa teniendo malos viajes». En esta fase la adrenalina liberada por las referencias de sellos como Suburban Base (D'Cruze, Phunky Assassins, Krome & Time, M&M) o XL (The Prodigy, SL2) se transformó en referencias de Reinforced, temas de 2 Bad Mice y terror; en un largo y oscuro túnel que, como decían Origin Unknown en su clásico «Valley of the Shadows», no parecía tener salida. Fabio y Grooverider, a través de las sesiones en Rage, ajustaron las bases, tenebrosas e inhóspitas, del darkcore. Con «Here Come the Drumz», el clásico de Nasty Habits, alias del productor Doc Scott, acabaron sublimadas. Y cuando Goldie apareció por Rage con su primer tema, «Terminator», el darkcore alcanzó su cima expresiva y a la vez su fin: la audacia en su estructura finiquitaba la velocidad como fin y dirigió el futuro hacia una de las metas de lo que ya era, por derecho propio, jungle: la *complejidad*, lo que Kodwo Eshun llama «psicodelia rítmica».

2. Universo paralelo: el drum'n'bass sale a la superficie

> El jungle es entretenimiento y diversión para aquellos que no pueden esperar demasiado de la vida.
>
> Junglista anónimo, en las notas interiores de *Jungle Beat. Wicked & Wild* (Edel, 1995)

En 1993 el darkcore se había apartado definitivamente del circuito de raves

(sustituido por el happy hardcore, un híbrido populista entre melodías chillonas y el aceleradísimo gabba holandés) para iniciar un breve período de cambio en la anónima trama de clubes underground. «La excitación estaba por todas partes —recuerda Dego— No podías focalizar la escena en un solo club porque había mucha gente pinchando por todo el país, te podías encontrar a DJ Hype en diversos sitios, así que un centro neurálgico no lo había.» Pese a todo, la mitología premia a Rage, el club de Fabio y Grooverider, como el local en el que el jungle comenzó a cobrar impulso, como un banco de pruebas para nuevos artistas y nuevas ideas. En Rage se pinchaba igualmente Detroit techno y house progresivo, pero el jungle era el menú principal, amén de dar la oportunidad a los chavales a que trajeran sus propios temas, planchados en dubplate. «Mucha gente aprendió ahí el significado del jungle, cómo hacer las cosas —explica Photek, por aquel entonces un asiduo de Rage—. Para mí no fue tan especial porque iba a otros sitios y me eduqué en todos a la vez, pero es cierto que Rage fue el comienzo de un movimiento nuevo del que todo el mundo participó.»

No queda claro en qué punto exacto los productores empezaron a apartarse de la oscuridad autoparódica del darkcore —Photek cita «Anything Can Happen», de A Guy Called Gerald, como el tema que le cambió la vida, y Fabio defiende «Terminator», por su uso de técnicas y estructuras futuristas, como la puerta a nuevas posibilidades, el momento en que la gente debía tomarse el jungle en serio—, pero sí es cierto que un nuevo lenguaje había tomado cuerpo. En los barrios donde el reggae tenía más peso y el hardcore se había fusionado con el dub y el raggamuffin' comenzaron a adoptarse técnicas jamaicanas como las monstruosas líneas de bajo y la presencia en escena de *toasteis* que recitaban lemas al compás de los ritmos fracturados. Uno de ellos, *«alia dajunglists»,* sampleado por Rebel MC, se considera el origen de la etiqueta «jungle», aunque también se apunta el *white label* «Jungle Techno», editado por Paul Chambers en su sello Ibiza, como la primera manifestación escrita de una cultura multirracial que empezaba a asimilar referentes de Jamaica y Nueva York.

La conexión jungle-Kingston es evidente: en el noventa y cuatro, durante el

tradicional Carnaval de Notting Hill, la mayoría de *sound systems* programaban ragga jungle con un *toaster* en escena. Los DJs solían pinchar dubplates, y la comunicación con el público era similar a la de los primeros días del reggae. Shy FX & UK Apachi consiguieron entrar en el *top ten* de la lista de éxitos con «Original Nuttah», y General Levy, un MC que se ganó sus quince minutos de fama con «Incredible», llegó a aparecer en las páginas de *The Face:* con estos dos sencillos movimientos, el jungle llegó a un público masivo y empezó a recibir la atención de los medios. La nueva música había salido a la superficie.

Pero como se ha apuntado antes, el jungle es mucho más complejo de lo que parece. Goldie, un antiguo escritor de graffiti abducido por la llegada del hip hop a Gran Bretaña, tras unos años andando por el lado salvaje de la vida en Miami —traficaba con dientes de oro, un adorno preciado por la comunidad b-boy—, regresó a Londres en 1993. Allí se encontró con el principio del fin de la era Thatcher, el inicio de una crisis económica y una música nueva que no dudó en calificar como el equivalente inglés al hip hop. No solo por su implantación en el gueto y su condición de vía de escape para una generación desilusionada (como indica Photek, «yo en esta música no perseguía el futuro, sino la llegada del siguiente fin de semana»), sino también por su implantación urbana, sus códigos propios y por un sonido, roto y renqueante, que era ni más ni menos que un breakbeat doblado de velocidad. «Amen», un break del «Amen, My Brother» de The Winstons (1969), fue para el drum’n’bass lo que «Funky Drummer» para el hip hop, sustento rítmico sobre el que construir un género. Esto, sumado a la progresiva complejidad y abstracción del ritmo, su integración con diversos lenguajes, su búsqueda consciente de lo desconocido, fue el primer paso hacia un estilo maduro, sabedor de sus posibilidades, sin miedo a crecer. El jungle estaba a punto de trascenderse a sí mismo para convertirse en drum’n’bass.

El ragga jungle original arrastraba consigo un aura de peligro que no le hacía ningún bien. Se hablaba en las letras de matar personas, de hombres fuera de la ley, de crack y cocaína, de vida en el gueto, y la prensa acabó colgándole el feo sambenito de «gangsta rave». Y aunque Dego sostiene que aquellos fueron los

mejores días («el ragga jungle fue muy importante, quizá el mejor período para los clubes; sin duda el más divertido»), la mayoría de los productores tenía la cabeza en otra parte. Hacia 1993 el darkcore que aún coleteaba reducía su imaginería de monstruos y atmósferas irrespirables y dejaban libre el espacio para estructuras conectadas con el jazz y el soul, especialmente en la zona de Bristol, con Flynn & Flora, Original Rockers y los artistas en la órbita de Roni Size y DJ Krust. El sello V Recordings, con base también en la localidad costera, prolongó la esencia jamaicana dando a los temas una estructura más funk, con posibilidad de intros tranquilas, desarrollos sin premuras y un cuerpo del tema rico en *basslines* poderosas y breaks desbocados. Sus impulsores, los legendarios DJsJumpin'Jack Frost y Bryan G, se hicieron con una cartera de nombres —muchos de ellos supervivientes del hardcore— partidarios de un tempo estilizado y una tensión dinámica.

«It's Jazzy», de Roni Size, sentó las bases de un acercamiento hacia el jazz y otros géneros de la vasta tradición negra, mientras que «Timestretch» aplicaba la técnica de sampling del mismo nombre —*timestretch* es la capacidad de manipular voces o fragmentos de sonido a una velocidad diferenciada de la de la base rítmica: a diferencia del hardcore, el drum'n'bass no necesitaba agudas voces de pitufo—: nítidos ejemplos de la vía de claroscuros por la que el drum'n'bass optaba y que tiene más nombres en Dillinja, Lemon D, Ray Keith y todos los futuros miembros de Reprazent junto a Roni Size: DJ Krust, DJ Die y DJ Suv

No obstante, en 1994 la batalla prioritaria del drum'n'bass era la de la luz. Una vez incluso superado el darkside, los nombres más avezados se lanzaron a la conquista del aire invocando una paleta de sonidos que no dudó en fijarse en lo que sucedía en otros campos. Los primeros en dar el paso fueron, una vez más, 4 Hero, que sentaron además un precedente que ayudó al conocimiento del drum'n'bass y a su crecimiento artístico. Editaron *Parallel Universe* (Reinforced, 1994), todo un álbum completo («aunque no el primero de la escena —puntualiza Dego—; Shut Up and Dance eran drum'n'bass antes que

nadie») que desafiaba la estructura editorial del género, basada en 12 pulgadas de tirada limitada, dubplates con fecha de caducidad —el tipo de prensado del dubplate (llamado también, en argot jungle, *prototypé)* permitía ser pinchado unas cuarenta veces antes de que la superficie se deteriorara—, escasas recopilaciones y un acceso del público a los temas principalmente a través de la radio pirata y las *mixtapes,* cintas de cásete grabadas en vivo por los DJs.

Hasta ese momento, el drum'n'bass había sido una escena sin caras públicas, sin nombres. Tras *Parallel Universe*, el formato álbum quedó codificado y llegó el momento de que el artista ejerciera como tal. *Parallel Universe,* sin embargo, ahondó en una renovación más profunda, y es que desde aquel momento el lenguaje drum'n'bass se veía con las manos libres para incorporar cualquier influencia que estimara oportuna. En el caso de 4 Hero fue la abstracción sideral del techno de Detroit, el ambient europeo y una voluntad soul —con aportación de voces femeninas en «Universal Love»— los factores que hicieron de su disco un punto y aparte. Desde aquel momento, volver a la agresividad, a los riffs metálicos del darkcore, estaba fuera de contexto, o al menos así lo entendieron 4 Hero: «Nos tirábamos todo el día haciendo *rollers* y acabamos aburriéndonos. El cansancio te empuja a probar cosas nuevas, y también a mezclar influencias. El drum'n'bass, por sí solo, puede agotar. En *Parallel Universe* solo quisimos añadir nuevos sabores».

No fueron los únicos. Desde 1993, sellos como Moving Shadow eran capaces de editar simultáneamente un 12 pulgadas del lado oscuro y otro, como «The Helicopter Tune» (Deep Blue), generoso en atmósferas luminosas y fraseos próximos al jazz. Omni Trio, el proyecto del ingeniero Rob Haigh, incluso llevó más allá el ordago de 4 Hero al adoptar el guiño embellecedor del ambient, los samples de divas y una estructura abiertamente pop sin dejar de renunciar al caos rítmico, a los 160 bpms reglamentarios. Sus primeros EPs y álbumes para Moving Shadow, conjuntamente con los primeros días de Foul Play, LTJ Bukem, Photek o incluso Goldie, fueron la columna vertebral del rayo de luz que alumbró nuevas y excitantes posibilidades para el drum'n'bass. «Yo quería hacer

discos que pudieran sonar en los clubes —explica Photek—, así que tomé breakbeats eficaces y duros, pero mi intención era que los temas tuvieran su punto melódico, tipo Derrick May o Strictiy Rhythm. Muy poca gente hacía eso en aquella época: tenías a Peshay, a Bukem, a PFM... los primeros maxis de Good Looking eran muy buenos.»

Y también eran buenos, fundamentales, los 12 pulgadas que, del noventa y tres en adelante, Goldie fue colocando en las cubetas por obra y gracia de su sello, Metalheadz. No solo sirvió de banco de pruebas para el crecimiento artístico de algunos de los mejores productores de aquella generación —Photek y sus protegidos Source Direct, Lemon D, Dijital, Hidden Agenda o el repudiado Alex Reece—, sino que selló la continuidad y la renovación de un género (Metalheadz se define por el equilibrio perfecto entre oscuridad y luz, entre caos y orden, rabia y arte) que además empezaba a consolidarse como cultura propia, fascinada por la tecnología, el sampler y una imaginería futurista de cyborgs, manga y videojuegos, como una versión cyberpunk del hip hop (hasta la línea de ropa diseñada por los sellos, primero Metalheadz y más tarde Good Looking, imitaba la estética b-boy con extra de amianto). «El sello principal siempre será Reinforced —argumenta Photek—. Ibiza y Reinforced, básicamente. No hay que olvidar que Goldie comenzó a editar en el sello de 4 Hero. Pero Metalheadz, junto con Moving Shadow, es el perfecto sello intermedio, el que abrió un nuevo capítulo en esta historia. Y junto con Metalheadz, sus noches en el club Blue Note. Porque Blue Note fue EL club: siempre lleno de DJs, de productores, todos con discos nuevos. Se los daban al DJ, el DJ los pinchaba, y cada nuevo maxi era un progreso. Cada noche escuchabas música nueva, veías avanzar la escena con pasos de gigante de semana en semana. Era impresionante.» El artcore estaba ya en todo lo alto.

3. TECNOLOGÍA SECRETA: AUGE Y CAÍDA DEL ARTCORE

Superada su fase de vieja escuela, el drum’n’bass había entrado en una espiral de progreso que tuvo en el llamado «artcore» su máximo ejemplo. La confluencia de breaks de alta velocidad con una ornamentación electrónica sugerente, a veces con su punto de puro relax, ciencia, misterio o simplemente una visión más optimista, fue la que definió un momento en que todas las miradas se dirigieron hacia el drum’n’bass: era música que conservaba la rabia y no desestimaba el preciosismo, apuntaba al arte sin perder su condición de «real», no se dejaba vender al sistema y, sin embargo, sabía aprovecharse del interés que suscitaba su fórmula incluso para la industria discográfica multinacional. Goldie fue el primer artista que fichó por una *major* y, gracias a ello, pudo ser estrella popular sin renunciar a que su *Timeless,* un monumental doble CD, fuera uno de los mejores discos de aquel 1995.

Los precedentes del sonido oceánico que dominan muchos de los pasajes de *Timeless,* sin embargo, deben buscarse dos años atrás: LTJ Bukem (de nombre real Danny Williamson), fascinado por el soul, las bandas sonoras, los arreglos de cuerda y el ambient que dominaba los chill outs, decidió aplicar ese bagaje a su aprendizaje darkcore, y fruto de ello fueron algunos de sus primeros y fundamentales temas, «Atlantis (I Need You)», con stacatto y sonido de olas marinas, «Music» (un mantra de nueve minutos que conecta un break furioso con la abstracción de Detroit: no en vano, Bukem fue llamado «el Derrick May del hardcore», Rob Haigh *dixit),* y «Demons Theme», otra combinación sabia de mantos ambient y samples de pánico. Bukem logró en primera instancia conciliar lo que parecían dos polos opuestos, los sonidos meditativos del ambient con el furor del lado oscuro, invocando a la vez la memoria del jazz y el funk de los setenta: sus noches en el club Speed, a medias con Fabio —Rage había cerrado unos meses antes—, fueron el laboratorio en el que sus teorías tomaron cuerpo.

Al poco, su técnica era paradigma, y como sucedió con la franquicia techno inglesa que adoptó los postulados cósmicos de Detroit, aquel jungle fue

calificado de «inteligente», algo que se extendió (con rechazo manifiesto de los acusados) a toda la escudería Good Looking (PFM, Tayla, Peshay), un buen sector de Moving Shadow (Flytronix, Hoax, Aquasky, E-Z Rollers), el mismo Goldie y francotiradores como DJ Crystl, Spring Heel Jack y A Guy Called Gerald. Aunque en el caso de Gerald (Simpson, ex miembro fundador de 808 State y autor de «Voodoo Ray» antes de adentrarse en las simas del hardcore) lo de inteligente le viene que ni anillo al dedo. Su arrime al drum'n'bass de arte y ensayo se saldó con una obra maestra *(Black Secret Technology)* bañada de soul, dub, ambient y sonidos profundos que dejó muy alto el pabellón del ingenio: pocos discos pueden presumir, de verdad, de ser un auténtico universo paralelo, una demostración de música táctil (se puede tocar; también oler y mirar: un festín para los sentidos) todavía vista hoy por un buen sector de la crítica como la cumbre.

Aun así, Goldie estaba recibiendo la atención de los focos: su fichaje por London, su romance con Björk y su imagen impactante (áureo cabello, dentadura forrada como si fuera la caja fuerte del Fort Knox, más joyas que en Tiffany's: de ahí ese apodo dorado que sustituye a su nombre de pila, Clifford Price) eran buenos ganchos para la prensa musical y las revistas de tendencias. Y, sobre todo, el éxito inesperado de su proeza 77-*meless*, cien mil copias vendidas en las primeras semanas, cifra nada desdeñable si se tiene en cuenta que no hacía ni un año que el drum'n'bass había salido a la luz pública. A ojos del público mayoritario, este estilo ya era una gran realidad. De puertas para adentro, *Timeless* fue la confirmación de que el crecimiento artístico en el drum'n'bass era posible. Dego sostiene que Goldie «demostró que el género ya era maduro, que ya se podía proyectar a una audiencia amplia. Le enseñó esta música a la gente, y animó a muchos más a crearla, a formar parte», y todo ello sin perder nunca la identidad.

El drum'n'bass, a diferencia del hip hop en su fase underground, nunca temió dar el salto a la gran industria discográfica, por si sus raíces quedaban desdibujadas. Y Goldie supo sortear el obstáculo con más de dos horas de

pintura sonora, temas que se construían con la misma destreza y capas que un graffiti en un muro. «Timeless», el largo tema inaugural de veintidós minutos —que incluía en su corazón «Inner City Life», una odisea jungle-soul con la voz de Diane Charlemagne—, comenzaba con mantos y más mantos de ambient espacial y líneas de sintetizador para dar paso, al rato, a un torbellino de breaks y ritmos abstractos. «Ángel» y «Kemistry» (dedicada a su musa, cincuenta por ciento del dúo de DJ Kemistry & Storm, fallecida en accidente de tráfico cuatro años más tarde) eran del mismo talante, un equilibrio entre la calma y la furia que definió el apabullante poder del sonido del momento.

Un año después, Good Looking puso en la calle *Logical Progression*, una recopilación del material antiguo de Bukem y sus protegidos, con imágenes del espacio exterior (la fotografía de un frondoso planeta azul en la cubierta) y artcore en estado puro cortesía de Funky Technicians, PFM, lis & Solo, Seba y el clásico «Links» del dúo Chameleon, otra encarnación de los hiperactivos Mark Pritchard y Tom Middleton, de Global Communication. Las ventas también fueron generosas con la antología de Good Looking (se hablaba de sesenta mil ejemplares en los primeros días), pero lo que significó en realidad fue un (otro) paso gigantesco en la imparable expansión del jungle hacia nuevos dominios. La presencia de Chameleon no es casual: artistas hasta entonces ocupados en otras tareas (techno, ambient, house, IDM) empezaron a hurgar en el patrón rítmico del drum’n’bass para enriquecer sus composiciones, para aportar nuevos matices, para dar oxígeno a unas maneras de hacer a un paso del aburrimiento.

En 1996 y 1997 casi todo el mundo tenía un tema influido por el jungle en sus archivos: Underworld («Banstyle»), Locust («No-where in the World»), Orbital («The Box»), Juan Atkins («The Fusión Part Two»), Two Lone Swordsmen («Turn the Filter Off»), Mouse on Mars («X-Files») y, como ejemplo paradigmático, Everything But the Girl, que completaron su tránsito de grupo cuasi folk a dúo electrónico con *Walking Wounded*, álbum y tema que, con la

producción de Spring Heel Jack, adoptaba bonitos breakbeats enmarañados y estética trip-hop en un contexto cien por cien pop. El drum'n'bass era, pues, el ritmo que dominaba el mundo. También era, sin embargo, un género que comenzaba a perder su identidad, sus rasgos vitales.

Spring Heel Jack puede considerarse el primer caso de intrusismo en la escena. Intrusismo entre comillas, por supuesto, porque de igual manera que nunca hubo conflicto racial —en el drum'n'bass la voz la tienen por igual los productores negros y los blancos—, tampoco se cerraron las puertas a quienes no venían necesariamente de la fase darkcore. Formado por Ashley Wales y John Coxon (este último ex productor de Betty Boo y músico de gira de Spiritualized, célula space-rock formada por Jason Pierce tras el fin de Spacemen 3: menos hardcore, imposible), el dúo no tenía el pasado necesario para reclamar un entronque con el jungle, pero sin embargo adaptaron la tímbrica y la estética del género a un discurso que también incorporaba influencias de la música contemporánea, el post-rock o el dub. La mirada de Spring Heel Jack era la propia del experimentador blanco, cuidadosa con las melodías, preocupada por la pureza y ciencia del sonido; intentaba hacer avanzar el género por vías alternativas, divergentes: tanto el EP *The Sea Lettuce* (1994) como su debut en largo, *There Are Strings* (1995), participaban del sonido espacioso del artcore, de la complejidad de los beats, incluso de esa capacidad para transformar fragmentos de ritmo endiabladamente veloz —el caso de «Oceok»— en una expresión de plácida belleza. *68 Million Shades* (1996) y *Busy Curious Thirsty* (1997) aplicaron un prisma épico (el primero) e irónico (el segundo), pero con la llegada de la crisis de creatividad de la escena en el noventa y ocho, su ruta varió hacia terrenos alejados del drum'n'bass como los de *Bombscare EP* (a medias con el grupo de slowcore Low), *Treader* (1999), *Disappeared* (2000) y *Masses* (2001), despojados ya de ritmo roto y adentrados en el serialismo, el illbient o el free jazz.

«Cuando entré en el drum'n'bass en el noventa y cinco, me sorprendió su frescura —explica Luke Vibert—, pero al poco tiempo me frustré, ya no

avanzaba como antes. Me gustaba escucharlo en el coche, y me di cuenta de que ya no me divertía como antes, así que decidí hacer algo nuevo, a mi manera, por instinto.» Paralelamente a sus discos de trip-hop y electrónica abstracta, Luke Vibert se inventó el alias de Plug para desarrollar una vía de drum'n'bass que no pudiera consumirse en clubes y sí en casa, «sampleando discos de *easy listening* y mierda hortera». El resultado fueron tres EPs y un álbum (el fabuloso *Drum'n'bass fot Papa),* que ampliaron y mucho el abanico de referentes que el drum'n'bass podía asimilar y que llevaban al susodicho hasta la escucha privada, en el dormitorio. Un proceso similar al que el techno de Detroit sufrió en su conversión «inteligente», tras caer en manos de los freaks de Warp: o cómo manipular los esquemas ajenos para alimentar los fines propios. Aphex Twin fue uno de los primeros en hacer burla del drum'n'bass, en el enorme *tour de forcé* que supone el *Girl / Boy EP,* su LP *Richard D. James Álbum* (1996) y el tema «Milkman», que además de distorsionar los beats hasta la caricatura plantaba una letra tan malintencionada como «me gustaría poder beber la leche directamente de las tetas de la mujer del lechero».

«No eran chistes, en absoluto —corrige Mike Paradinas—. Al menos no en mi caso. Yo quería hacer jungle de verdad, aunque a mi manera. Mi disco *Urmur Bile Trax* era jungle, solo que no era tan bueno como a mí me habría gustado. Si vivías en Londres tenías el drum'n'bass por todas partes, en todas las radios, y yo opino que no hay nada malo en dejarse influir y en robar esos sonidos para fines propios. La música nueva es excitante, y el drum'n'bass era ambas cosas.» Fueran chiste o no, sus intentos de jungle con visión propia —sin duda el más exitoso el álbum *Lunatic Harness,* firmado con su alias de µ-Ziq— ayudaron a dar validez a un curioso subgénero de jungle manufacturado por advenedizos y destinado a un público diferente al del propio drum'n'bass, más propio de los *headz* de la electrónica que no de los de la rama del hardcore afrofuturista. Y eso que muchas veces eran los intrusos quienes más lejos llevaban los extremos y los postulados del género. Y si no, contémplese el caso de Tom Jenkinson, que escondido bajo el seudónimo de Squarepusher y protegido por el sello Rephlex

editó en 1996 *Feed Me Weird Things*, sin duda el eslabón perdido entre los bleeps de LFO, el jazz fusión de Weather Report y los breaks en cuatro dimensiones de Goldie a una celeridad mareante.

Con Squarepusher, el drum'n'bass culminó su traspaso a otras áreas. Ya nunca más pudo ser únicamente el cruce entre hip hop, dub y hardcore que pregonaban sus gurús: tras fichar por Warp y sacar un segundo LP, *Hard Normal Daddy* (1997), Squarepusher manejaba a su antojo pop deforme, acid y añejo funk de los setenta sin menospreciar cualquier detritus que la cultura de club le pusiera delante de las narices. Los beats se disparaban hasta revoluciones impensables, próximas a los 200 bpms, se cruzaban con melodías infantiloides —«el happy hardcore había llegado a Inglaterra pocos meses antes, así que aceptamos gustosos su influencia», confirma Paradinas— e incluso el promotor Neil Jones se inventó la etiqueta drill'n'bass (taladro y bajo: como una Black & Decker programada por un genio chiflado) para darle entidad a un desmán que se puede seguir en recopilaciones como *Spunkjazz* (111, 1997) o, la mejor, *Mealtime* (Planet *i*, 1998). Cuando Aphex Twin se sacó de la manga «Come to Daddy», un maxi al límite de lo burro —y con gritos infernales—, las fronteras parecían desdibujadas para siempre. Aunque, claro, muchos no estaban en absoluto dispuestos a permitir semejante ultraje.

4. Terroristas sónicos: hardstep, techstep y el regreso a la vieja escuela

Hay jugadores, y luego hay jugadores de verdad.

DJ Hype

La estética artcore se estaba encerrando a sí misma en un callejón sin salida: las

sucesivas entregas de Good Looking no conseguían desprenderse de una fórmula que abundaba en la repetición —a saber, intros eternas, colchones espaciales, bajos diluidos, breaks melosos y, con el paso del tiempo, un ansia de sonar adulto, musical, respetable, que llevó a los artistas a incorporar instrumentos en vivo, sonrojantes solos de saxo y flautas de pan— y muchos productores parecían alejarse progresivamente de las pistas de baile. Nacían etiquetas como jazzstep para definir el estilo de productores como Alex Reece —autor, por otra parte, de «Pulp Fiction», el mejor 12 pulgadas de Metal-headz: su línea de bajo, tremenda, gorda, aún no ha encontrado quien la supere— o Wax Doctor. El propio Reece, además, inició la diáspora de artistas fichados por multinacionales (Roni Size, Grooverider, Adam F), encendió el primer culebrón de la escena (Goldie lo expulsó de su familia por gastarse el anticipo de su fichaje por Island en un coche para su novia, o al menos eso dice la leyenda; otras versiones hablan de conflicto de egos y envidias) y publicó un flamante *So Far* (1996) inspirado en Detroit y con joyas del calado de «Feel the Sunshine» o «Acid Lab» que hacen lamentar que nunca tuviera continuación.

Pero no podía ser aquel el futuro de una subcultura que reclamaba fuertes raíces en el hardcore y se resistía a convertirse en lo que posteriormente se catalogó como *coffee table music,* musiquilla para amenizar el té de las cinco. La escena de clubes, aún subterránea, agitada, fue la que permitió un regreso a los orígenes, a ese momento en que el drum’n’bass había perdido la rabia en beneficio de un arte *suigeneris* que, se vio meses después, solo era de utilidad para el adulto burgués. Y ante las cadencias de sofá y ese jungle sedentario, la vieja guardia del darkcore no tuvo más remedio que adoptar medidas: tras moverse a unos terrenos de corte funky, bases rítmicas robustas y líneas de bajo saltarinas, nombres como Aphrodite, Ganja Kru o Dillinja dieron con una vuelta de tuerca de lo que desde hacía unos meses, y como evolución lógica, se llamaba «hardstep». Hardstep viene a ser, en palabras cristianas, la versión contagiosa del cuerpo a cuerpo jungle: *basslines* más rotundas y aparatosas, muestras de hip hop —Public Enemy en especial: Mulder, por ejemplo, robó la frase más popular

de Chuck D, *«don't believe the hype»*, para redondear un «Don't Believe» que le dio sus quince minutos de gloria en el circuito— y toneladas de scratch. También fue, en cierto modo, un tímido intento de volver al punto de partida, al lado oscuro.

«Style From the Dark Side» es, precisamente, el título del 12 pulgadas que mejor define el hardstep. Su autor, Aphrodite, siempre defendió una interpretación del drum'n'bass fundamentada en los principios del hardcore: velocidad, dinamismo, samples vocales con opción a la risa (el soundtrack de *Superman*, los gorgoritos de Freddie Mercury), cambios de ritmo estúpidos y bajos siempre más hinchados de lo normal. Desde su sello Aphrodite Recordings, Gavin King —he ahí su nombre real— puso en circulación jungle para saltar y gritar —en el argot drum'n'bass, este estilo se llama, muy acertadamente, *jump-up*—, a años luz de la seriedad de un Fabio cualquiera. Era esta la mejor opción para quien, en el noventa y seis, echaba de menos el factor baile de una música que, si en algo había conseguido imitar al jazz, era en sus aires de libertad, no en su estructura. De igual manera que los vinilos de la vieja guardia de V Recordings y otros sellos de Bristol (Roni Size había fundado sus propias casas, Dope Dragón y Full Cycle) conservaban la fuerza y *elflow* de un equivalente británico al hip hop, como en un principio soñó Goldie, el hardstep en su conjunto fue la manifestación clara de que el drum'n'bass no pensaba renunciar a su papel en el futuro de la música.

DJ Hype tenía un pasado lo bastante hondo y firme en el darkcore como para saber cuáles eran las reglas del juego. Suyas eran algunas de las referencias más definitorias del sello Suburban Base, especialmente ese «Weird Energy» que describía con perfección prístina cómo se sentía interiormente un raver veterano en plena fase preparanoia, y una vez el drum'n'bass tomó cuerpo y personalidad propia, volcó su experiencia hip hop y hardcore en un proyecto-sello que, durante más de ocho años, supo evolucionar con una clarividencia asombrosa. Con la colaboración de los productores Pascal y DJ Zinc, Hype formó Ganja Kru, un colectivo que ponía en un mismo plano robustos bajos dub (su imagen

corporativa era una hoja de marihuana, en homenaje a Jamaica), amor por el hip hop y mínimas concesiones al aburrimiento. La voluntad de Ganja Kru fue siempre la de permanecer underground y mantener un alto nivel de autenticidad: cuando el demoledor himno *jump-up* «Super Sharp Shooter» de DJ Zinc (con sample de Method Man) los puso en boca de todos, Hype decidió mover ficha y volver a empezar fundando el sello True Playaz, otra factoría de temas para *da real junglist* sin intención ninguna de venderse al capital. Como afirma el lema del colectivo, *«there's playaz and then there's true playaz»*.

Con DJ Hype y DJ Zinc el hardstep estaba fijado a la perfección. Existía un club, AWOL (acrónimo de A Way of Life, expresión máxima del sentir del junglista de pro), que había tomado el relevo de Rage en la propagación del auténtico hardcore. Funcionaba una escena articulada alrededor de los sellos Urban Takeover, Fresh Kutts y Aphrodite, los DJs (Kenny Ken, DJ Randall) marcaban la pauta y surgían himnos («Rock the Funky Beat», de Natural Born Chillers, con sample, una vez más, de Public Enemy) capaces de hacer saltar el techo del local. Pese a todo, el hardstep no era lo suficientemente hardcore para algunos, y con la llegada de un nuevo género, el techstep, el drum'n'bass volvió a entrar, una vez más, en el largo y oscuro túnel que describieron Origin Unknown.

«Valley of the Shadows» había sido un tema único en su día, un ya lejano 1993 en el que la oscuridad se podía compaginar con arreglos que aportaban un atisbo de luz al jungle más sombrío. Origin Unknown, el dúo formado por los mentores del darkcore Andy C y Ant Miles, supo sortear a la perfección los baches que se derivaban de la velocidad entendida como fin con un concepto acústico futurista: su recopilación *The Speed of Sound* sumaba a lo duro una pulcritud técnica y un sonido científico que les alejaba del bagaje negro del hardstep y del experimentalismo *light* del jazzstep. No fue este el único precedente de la versión más irrespirable, alienada y dura del drum'n'bass: el llamado techstep se alimentaba, además, del hardcore techno belga y toda la tradición industrial. Los primeros temas techstep, fríos y casi sin alma, provenían

del sello No U Turn, una factoría del dolor y las sombras dirigida por el ingeniero Nico y alimentada por los dolorosos maxis de Ed Rush y Trace, ambientados en un hipotético futuro postapocalíptico en el que, es fácil imaginárselo, las máquinas someten al hombre, llueve azufre, el sol es negro y todo alrededor es herrumbre, hollín y cráneos. Otra vez Arnold Schwarzenegger luciendo bíceps en *Terminator.*

Temas como «Damn Son», «Technology», «Amtrack» o el propio emblema del techstep, «Squadron», de Trace y Nico, cambiaron el curso del drum'n'bass. Si el *jump-up* había borrado la influencia del ragga en la jungla del ritmo, las referencias de No U Turn, recogidas en el doble y atronador recopilatorio *Torque,* forzaron el lado oscuro todo lo humanamente posible en una vuelta al origen que fue un nuevo punto de partida. La iconografía también sufrió cambios: del afrocentrismo futurista, las filias hip hop y la querencia por el gueto se pasó a un sonido de última generación con gusto por el cine de terror, la parafernalia militar y la ciencia ficción (películas como *Akira, Robocop, Ghost in the Shell* y *Desafío total;* libros como *Neuromante).* Lo principal es que, lo que parecía un subgénero para droides, cerebros devastados y junglistas mutantes, acabó sentando las bases de la recuperación —artística y económica— de un drum'n'bass que, de tan rápido que había avanzado en pocos años, estaba al borde del agotamiento.

El cénit del jungle se alcanzó en 1997. Roni Size, cumpliendo lo estipulado en su contrato con Talkin' Loud, entregó su primer álbum al frente de una banda de superhéroes, Reprazent, de la que forman parte Krust, DJ Die, Suv, MC Dynamite y la cantante Onallee. *New Forms,* su *magnum opus*, consiguió cuadrar un círculo imposible: poner de acuerdo a los defensores del drum'n'bass como arte, a los DJs depredadores de la pista, a los melómanos con devoción por el jazz, el funk y el soul, a los fanáticos de la tecnología y al gran público en general. Size sumó efectos especiales, voz espiritual, ritmos de dureza

incontestable y raíces negras en un disco que, por su amplitud de miras y su capacidad para condensar el momento en ciento veinte minutos, ha sido irrepetible. También irrepetible, a su manera, fue *Modus Operandi*, el debut en formato largo de Photek.

Rupert Parkes dio sus primeros pasos como Studio Pressure en Certifícate 18, formó su propio sello, Photek Recordings, para investigar las profundidades abisales del artcore, pasó brevemente por Good Looking y acabó siendo adoptado por Goldie como el miembro más científico de Metalheadz, hasta que una oferta multinacional (en su caso Science, subsidiaria de Virgin) lo apartó del redil. Su estilo, descrito por Goldie como «ultradark», alternaba sabiamente una preocupación por el sonido próxima a la de los maestros de Detroit, breakbeats complejos y nervios de punta, y su single «The Hidden Camera», entre los *soundtracks* de suspense, la electrónica fría y la serenidad de un samurai (Japón era y es una de las pasiones de Photek: muchas de sus *basslines* parecen el latir de tambores ceremoniales en fase zen), así lo atestiguaba. *Modus Operandi* fue la versión *extended* de aquella expedición a las profundidades del jungle, a un laberinto («Minotaur» se titulaba, precisamente, su fragmento más representativo) donde el sonido tejía una telaraña alrededor del oyente. El propio Photek lo define como la otra cara del reverso tenebroso. «Para mí la oscuridad no significa agresividad —dice—, sino sugestión. Nadie entendió mi planteamiento y la gente se tiró al rollo ruidoso. Yo me frustré pronto con el techstep y esos DJs que solo parecían querer machacar el club. Para mí fue como cuando en *Blade Runner* le explican a Sean Young, la replicante, que no puede extender su vida. Pero aquellos diez años valieron la pena.» En aquel momento, se deshizo la luz. Pero como bien advirtió Sean Young en la película de Ridley Scott, la vida continuaba.

Para llegar al techstep, sin embargo, el enmarañado árbol genealógico del jungle todavía guardaba un subgénero más. Simon Reynolds lo etiquetó como «neurofunk» en un artículo en *The Wire*, y tiene de protagonista a Grooverider, quien tras haber sentado las bases del darkcore en sus sesiones con Fabio en el

club Rage, siguió predicando el evangelio oscuro en las noches Blue Note, Metalheadz y su propio sello, Prototype. Sin embargo, su aproximación no era tan catastrofista como la de No U Turn: esquivaba el sonido *gore*, los riffs atronadores y apostaba por las trampas sutiles. El neurofunk podía definirse como la rama científica del lado oscuro (un sonido calculado al micrón), pero que no perdía la corporeidad que exige ese campo de batalla conocido como la pista. Los primeros pasos de quienes años después fueron nombres punteros pueden rastrearse en Protoype: John B (que más tarde prosiguió esta mutación electrónica en su sello Beta), Optical o Matrix comenzaron bajo el amparo de Grooverider, y también el ex Bark Psychosis Graham Sutton, que desarrolló el efímero proyecto Boymerang en un único disco, *Balance of the Forcé.*

Y fue con el género en plena efervescencia cuando, contradictoriamente, este dejó de avanzar. 1998 fue el año en que el jungle, arrojado al paroxismo, se estancó. ¿Cómo fue posible? El hardstep profundizó en su rama festiva y sencillamente rebajó el estándar de calidad hasta extremos ridículos, de los que tan solo True Playaz supieron escapar. El artcore había entrado en fase *middle-of-the-road* (convertido en banda sonora de reunión social, música para anuncios de colonia e hilo musical para adultos) y ni siquiera Goldie pudo arreglarlo: en su segundo álbum, *Saturnz Return,* rozó todos los tópicos de la megalomanía con «Mother», una sinfonía de sesenta minutos con sección de cuerda que casi empañó sus sabias incursiones en el neurofunk y la conexión hip hop-drum’n’bass. 4 Hero se alejaban de la escena con *Two Pages,* un disco que rozaba levemente el neurofunk pero que prefería profundizar en una estética de los setenta a lo Roy Ayers. Grooverider, señalado aquel año como el hombre que debía salvar los muebles, también optó por un aparatoso doble CD y aires de trascendencia en un *Mysteries of Funk*, pese a todo, bien resuelto: sus surcos trazaban la conexión entre John Coltrane y el neurofunk en un agujero negro.

el techstep directamente había llegado a niveles de agresión espeluznantes. Fue Fabio el que consiguió encontrar una tercera vía en semejante maraña de confusión: sus recién inauguradas noches en Swerve abrieron un camino para un

artcore de nuevo cuño pensado para el circuito de clubes. Con un sonido tan cósmico como siempre pero con inyección extra de bajos y breaks robustos, así como idéntica fijación por un funk retro (aunque ahora más Sly Stone que Lonnie Listón Smith, mucho más cosquilleante), lo que se llamó «liquid funk» permitió seguir el camino abierto por Alex Reece y los primeros maxis de Good Looking sin perder pegada ni elegancia. Y aunque algunos momentos liquid funk apuntan hacia vías elitistas y *déjá-vu*, los 12 pulgadas de Creative Source, el flamante sello de Fabio, pueden escucharse sin sentir el sonrojo de los de Good Looking, orientados a un downtempo del que parece que no hay vuelta atrás.

Desde el primer momento, el grueso del comando artcore aceptó con agrado el punto de inflexión del liquid funk. Adam F le proporcionó un himno eufórico («Brand New Funk», editado en V Recordings), E-Z Rollers una recopilación útil *(Drum-funk Hoolinganz,* en Moving Shadow) y Fabio un estilo de pinchar consistente en combinar lo sucio con lo limpio. Pero ni así pareció volver el interés que un año atrás suscitaba todo lo que significara drum'n'bass. «Mucha gente dice que ha muerto —me comentaba en una ocasión Krust, la mano derecha de Roni Size— Lo que pasa es que ya no se habla del drum'n'bass en la prensa, pero en el underground la escena sigue avanzando, genera nuevas elecciones, nuevos temas con los que sorprenderse. La energía de los clubes sigue siendo la misma.» Aunque editado en una compañía poderosa, el *Codea Language* (Talkin' Loud, 1999) de Krust conjugaba los dos polos opuestos, una presencia amenazante y un gusto por la música negra y la sutileza, con cuerdas e instrumentación convencional. Como DJ, sin embargo, formaba parte de la mayoría, esa que aceptaba la transformación del techstep como el nuevo sonido de club.

Porque en el underground la escena se había renovado por completo. El techstep, incapaz de avanzar por el camino marcado por No U Turn, echó dos pasos atrás y se encontró con el modelo, igualmente tremendo pero menos convulso, del neurofunk: atmósferas de terror, riffs metálicos, breaks rápidos y

sencillos —a veces con una extraña dinámica funk: véase «Body Rock», de Andy C & Shimon— y subgraves anabolizados. Se cruzó tremendismo con un flujo rítmico libre, fácil de bailar (hubo quien a los pocos días se sacó de la manga la etiqueta *dark rollers),* y se alternó ciencia con charcutería. Los líderes respectivos del techstep (Ed Rush) y el neurofunk (Optical) formaron equipo y, al frente del sello Virus, han surtido de vinilos de primera a *deejays* con ganas de liarla. Los antiguos Origin Unknown (Andy C y Ant Miles) se unieron al ingeniero Shimon para relanzar el sello Rain y formar el *dream team* Ram Trilogy (y editar el magnífico álbum *Molten Beats,* en el que, como el título apunta, los beats son derretidos en un completo tratado de *electroshock),* antiguos sellos se reconvirtieron al nuevo evangelio (Moving Shadow ha apostado fuerte por Dom & Roland y Technical Itch) y otros nuevos han empezado a marcar tendencia, como Renegade Hardware y su imagen postindustrial de rasgos religiosos y militares.

Y no era llover sobre mojado: la nueva generación regresó a la vieja escuela, con recuperación del MC incluida, para empezar desde cero sin haber olvidado lo aprendido. En su plegaria por san Juan en las notas interiores de la recopilación *Armageddon* (1999), los responsables de Renegade Hardware explicaban lo siguiente: «Para ser justos, el Armageddon —y, por esta razón, también san Juan— ha recibido las peores críticas del milenio; nos hemos concentrado más en interpretar los temas de destrucción y sufrimiento que en los de renacimiento y renovación descritos en el Libro del Apocalipsis ... Pero la moderna música urbana entiende el Armageddon muy bien, porque lleva tiempo viendo el proceso de muerte y resurrección: beats, *basslines,* melodías y sonidos antes asignados al cementerio de la oscuridad cultural son ahora sampleados y renacen». De Renegade surgió el núcleo del grupo que ha revolucionado el patio a finales de los noventa: Bad Company, un cuarteto con facilidad para crear *rollers* inmensos («The Nine», «The Pulse», «Nitrous») y extenderse a un público antes reacio al drum’n’bass. Con su sonido electrónico, puro y a la vez rock (hay quien les ve como el equivalente jungle al heavy metal) establecieron

una línea de la que muy pocos pudieron escapar: desde Konflict (Kemal & Rob Data) a DJ Teebee, de Moving Fusión a Total Science, de Cause 4 Concern a Mampi Swift.

La crítica más común al drum'n'bass de 2001 es que todos los temas parecen cortados por el mismo patrón. «Antes trabajábamos más los breaks. Ahora todo se hace para la pista y va más rápido que nunca, así que el break se ha simplificado —argumenta Photek, y según Dego— el drum'n'bass se ha vuelto una música solo para el DJ; el beat es rígido porque debe ser fácilmente encajable en una sesión. Al principio mezclábamos de todo con mentalidad abierta, y nadie sabía lo que estábamos haciendo. Ese *feeling* no se nota ahora.» Los escépticos del drum'n'bass echan en falta ideas y personalidad en los creadores. No basta con álbumes de mérito: aunque en la cosecha 2000-2001 destaquen Matrix *(Sleepwalk),* Reprazent *(In the Mode), A* Guy Called Gerald *(Essence)* y Kosheen *(Resist),* el drum'n'bass es un género que, como el hip hop en su día, vino a predecir el futuro y a avanzar diariamente. ¿Volverá a vivir sus mejores días? «Se han necesitado cinco años de descanso, pero va a suceder —augura Photek—. Creo en los individuos, personas con un enfoque diferente, que sorprendan. He escuchado lo último de Goldie, y creo que él tiene ahora la palabra.»

5. POST-JUNGLE: SPEED GARAGE, 2STEP Y LA METAMORFOSIS DEL HARDCORE

Una de las virtudes que hacen del drum'n'bass un estilo con entidad es que, más allá de crear un circuito propio y diseñar sus reglas, su influencia se puede rastrear en un buen número de terrenos. Al llegar a Estados Unidos, algunos rappers aprendieron *delflow* de los MCs de jungle para enriquecer la dicción, y bandas abiertas a la novedad como Gravediggaz pidieron remezclas a productores de hardstep. Pero en ningún otro género se ha notado tanto como en

la última sensación sonora del siglo xx, el 2step. De hecho, el 2step no deja de ser una evolución, no del drum'n'bass, sino de su raíz. Con el 2step, ese hardcore de ritmo roto y voces chillonas adoptó una nueva forma de mostrar su vitalidad, estructurada ahora en beats al ralentí (así como hardstep a 33 rpm), *basslines* rugientes y cadencias vocales del R&B americano, dulces, sugerentes y femeninas. Aunque la historia es un poco más compleja de lo que parece.

En el verano del noventa y siete nació un estilo híbrido de jungle y house que se llamó «speed garage». El speed garage, una innovación de y para los clubes que consistía en el añadido de poderosas líneas de bajo a temas de garage neoyorquino, así como una mezcla entre Masters at Work y Aphrodite, rescató el componente hedonista que parecía haberse desvanecido del drum'n'bass tras su definitivo paso al lado oscuro. El speed garage quiso ser un instante de respiro y fiesta. En los clubes mandaba el lujo —vestidos caros, coches en la puerta, relojes de oro, botellas de champán y muchas mujeres: aquel era un sonido para *ellas* más que para *ellos*— y en las producciones un desparpajo sin complejos que conectaba el gueto londinense con Chicago («Gabrielle», de Roy Davis Jr., se cita como antecedente) y Manhattan, y es que no en vano se considera el remix que Armand van Helden hizo de «Spin Spin Sugar» (Sneaker Pimps) como el primer tema de speed garage. El interés mediático pasó pronto pero no la técnica: se manejaban etiquetas como underground garage, UK garage y finalmente 2step al estabilizarse el género en beats de medio tiempo —*two step* se llama también el break más básico del drum'n'bass— y abrazar el soul urbano como ética y estética.

«El speed garage estaba más influido por el house y el drum'n'bass —le contaba Pete Devereaux, de Artful Dodger, al periodista Félix Fast tras la edición de su supervenías *It's All About the Stragglers*—, pero el 2step se formó al acelerar los beats de hip hop. Cuando hicimos "Movin' Too Fast", de hecho, intentábamos hacer un tema house, pero la base nos parecía aburrida. Cogí una base de R&B y la aceleré hasta 130 bpms, y la canción cambió por completo.»

Equivalente al material de Timbaland en el contexto inglés post-drum'n'bass, el 2step se diferencia, según Devereaux, en que «tiene un sonido más británico, mezclado con jazz, música clásica y hardcore. No tendría sentido intentar competir con los americanos en su propio terreno». Lo más curioso es que el 2step, siendo un sonido accesible, siempre ha estado a caballo entre el underground y el mainstream. Por un lado, es una escena sin rostros públicos (como mucho, MJ Colé, The Streets y los ya separados Artful Dodger, que son de los pocos que, tras un lucrativo contrato discográfico, han editado un LP), pero simultáneamente un gran número de temas, sin apenas promoción, iban colándose en las listas de éxitos.

Incluso no falta quien ve similitudes entre el 2step y los primeros días del jungle. «Poca promoción, pocos álbumes, *white labels,* pocas caras... sigue siendo un mundo desconocido, aunque el problema es que muchos de los productores, como DJ Zinc, vienen del jungle y eso puede impedir que el género se desarrolle por sí mismo», apunta Photek, cuyo álbum de 2000, *Solaris,* se apartó del drum'n'bass para abrazar el house tras la decisiva influencia del 2step. Pero sobre todo, es un campo fresco y en efervescencia que recupera el lado peligroso de la cultura de club: la imagen quinqui, la pose desafiante y los actos violentos (tiroteos, palizas y abusos a menores: la justicia les busca) de los grupos con más pegada del género, Oxide & Neutrino y So Solid Crew, han conseguido que vuelva la calificación de gangsta rave o, atención, la nueva etiqueta de UK rap, y es que aquí el MC vuelve a mandar. En las tiendas, para designar su componente rudo, ya no hablan de 2step, sino de una deformación léxica: *garidge.*

El 2step es el movimiento electrónico más excitante en años. Da margen al productor para experimentar y se contamina con la cultura pop. Es peligroso y a la vez sexy. Genera temas capaces de gustar a todos sin perder ni un ápice de calidad («Dooms Night», de Azzido Da Bass) y tiende puentes hacia el pasado. De su fusión con los nu skool breakz, una versión tecnológica del breakbeat combinada con electro, house y hip hop, también producto de la diáspora post-

hardcore, ha nacido un subgénero, el breakstep, que tiene a Stanton Warriors y Zed Bias como máximos exponentes. E incluso hay cerebros de la IDM que bromean a su costa —Squarepusher y su adictivo single «My Red Hot Car»—. El futuro es suyo.

16

POST-RAVE / POST-DIGITAL: MÚSICA EXPERIMENTAL EN LA DÉCADA DE LOS NOVENTA (1990-2002)

ORIOL ROSELL

Si la música experimental de los años ochenta fue postindustrial, pues se cimentó en la apropiación de métodos históricamente reservados a la esfera académica impulsada por Throbbing Gristle a finales de los setenta, la de los noventa fue post-rave y post-digital. Su mapa genético estuvo atravesado por la experiencia del baile —muchos de sus protagonistas fueron descastados del techno y del house— y por el empleo de una tecnología informática que, ya normalizada, generó un discurso medial propio.

La severa transformación de la música popular tras el verano del amor de 1988, hasta cierto punto una réplica de la somatización de la vanguardia propuesta por TG, solo que esta vez propulsada por un espíritu eminentemente lúdico, vislumbró un futuro plagado de tantas incertidumbres como posibilidades. Lo más excitante de la música de baile no era lo que daba, sino lo que prometía. Más allá del obligado ritmo repetitivo —y ni siquiera eso, como, abriendo la década, demostró el jungle—, casi todo parecía estar por inventar. En consecuencia, la pulsión experimental fue promiscua y voraz, común en prácticamente todos los lenguajes electrónicos de la época. Fue un tiempo de tésteos constantes, de pruebas, errores y hallazgos, de hibridaciones y de difuminación de unos límites genéricos más flexibles y porosos que nunca: los grupos de rock abrazaron el sampler y el remix; los productores de ruido

perdieron el miedo a los bombos a negras; los sellos de techno publicaron discos que animaban al consumo de teoría cultural antes que al de MDMA. El muro que separaba lo académico de lo pop no se derrumbó; ni siquiera llegó a tambalearse, por mor del sempiterno empecinamiento de las instituciones de la alta cultura en ignorar todo cuanto sucede allende su torre de marfil. Pero la zona limítrofe entre el *highbrow* y el *lowbrow*, una tierra de nadie antes ocupada por la generación postindustrial, se ensanchó de manera dramática allanando una geografía donde los espectros del dance cohabitaron en extraña armonía con los del noise, los drones, el ambient, la libre improvisación, la electroacústica y una computer music definitivamente desligada de los centros de investigación donde había nacido.

Este limbo poliédrico, plagado de puntos de fuga singulares, sinergias inauditas y ejercicios de deconstrucción de difícil catalogación, sería bautizado por un sector de la prensa como «leftfield», el margen izquierdo. «Leftfield» no definía un sonido concreto: era un índice para seflalar una perspectiva, un acercamiento heterodoxo y, de una manera u otra, experimental a músicas que no estaban siendo inventadas, pues todas ellas contaban con un bagaje histórico, pero sí revisadas y vueltas a modular de acuerdo con una sensibilidad nueva y compleja, capaz de apreciar con similar rigor (y disfrutar en igual medida de) los hallazgos de Gottfried Michael Koenig, pionero de la composición algorítmica, los dubs de King Tubby y la marcialidad rítmica de Surgeon.

l. La otra escuela de Frankfurt: Mille Plateaux

En un célebre reportaje televisivo de 1993 sobre el gabber holandés, un chaval con la mandíbula fuera de control proclamaba: «En los sesenta fue *elflower power*. En los setenta, el punk. Esto es lo que toca ahora». Al margen de la euforia química que pudiera motivar tan tajante aseveración, lo cierto es que la

eclosión rave de finales de los ochenta insufló en la cultura juvenil una sensación de control sobre su realidad como no se había vivido desde 1977. El que tenía que ser el último gran movimiento popular del siglo XX contó con unos presupuestos suficientemente radicales como para tener un impacto similar al del hippismo y el punk: la autogestión de un ocio inclusivo, que acogió a todo el mundo sin distinciones de clase, raza o sexo; la relativización del acto creativo, que pasó de ser un fin en sí mismo a una pieza más en el engranaje que propulsaba una entidad superior y colectiva, la fiesta; la disolución del ego en un cuerpo social alegremente intoxicado, en oposición a la exaltación hiperbólica del «yo» que monopolizó la década que acababa. Ninguna de estas ideas fue enteramente rompedora, pues en la cosmología rave resonaban los ecos de fenómenos como los *love-ins*, el anarcopunk y el northern soul. Sí lo fue, por contra, el fundamento estético que las articuló: una música que quebró la tradición pop-rock y manejó con desarmante naturalidad, y una aceptación no menos asombrosa, postulados desarrollados durante años en ámbitos sin apenas contacto con el mainstream. De la noche a la mañana, centenares de miles de jóvenes consumían sus horas de asueto bailando ritmos mecánicos, ovacionando un cambio de ecualización como el más empoderador de los estribillos, abandonándose con deleite a un fluido de texturas cuyo misterio, que en otro tiempo habría sido motivo de rechazo, las hizo entonces particularmente sensuales.

Muchos veteranos de la escena postindustrial vieron en el techno, el house y el acid la oportunidad de tomar al asalto la cultura dominante que ellos habían perdido al ignorar el goce, la Hbidinosidad del sonido sintético puesto al servicio de un cuerpo que pedía más fiínk y menos Jung. Génesis P. Orridge, padre de la música industrial al frente de Throbbing Gristle, fue uno de los primeros en tomar conciencia del potencial subversivo de las *firee pañíes* que cada fin de semana se celebraban a lo largo y ancho de la geografía británica. Entre 1988 y 1992, su grupo Psychic TV se reinventó como una fulminante unidad acida en

Towards Thee Infinite Beat (Temple, 1990), *Beyond Thee Infinite Beat* (Temple, 1990) *yjack The Tab / Tekno Acid Beat* (Wax Trax!, 1990) —supuesta recopilación de acid house, en realidad una veintena de temas de Psychic TV bajo diferentes seudónimos—. Sus antiguos compañeros en Throbbing Gristle se dejaron contagiar igualmente por lo que estaba sucediendo: Chris & Cosey integraron ritmos bailables en discos como *Exotika* (Play It Again Saín, 1987), *Trust* (Play It Again Saín, 1989) y *Pagan Tango* (Play It Again Saín, 1991), y Coil hicieron lo propio en *Love's Secret Domain* (Torso, 1991) y el complementario *Stolen and Contaminated Songs* (Threshold House, 1992). Achim Szepanski tampoco era un recién llegado cuando en 1991 fundó la discográfica Forcé Inc. en Frankfurt. En los ochenta, militó en las filas de P16.D4, leyenda menor del ruidismo centroeuropeo, y participó en la creación de varios sellos underground mientras cursaba estudios de sociología y escribía en periódicos de extrema izquierda como *Tánger Marsch* («La larga marcha»). En las antípodas del embeleso epidérmico que encandiló a otros de su generación, el acercamiento de Szepanski al acid y el hardcore fue eminentemente intelectual y político. Percibió que, a partir de la rave, podían reflotarse en el marco popular los mecanismos críticos que el entorno capitalista (especialmente el alemán, dominado en gran medida por fortunas forjadas durante el nazismo que se aseguraron su perdurabilidad contribuyendo al *Wirtschafiswunder,* el milagro económico de posguerra) había bloqueado con la ola neoconservadora de los setenta y los ochenta. Esta resistencia, viabilizada a través del hedonismo, germinaba, para él, en los sistemas de producción de las músicas de baile y en el cuestionamiento de las jerarquías éticas y estéticas implícito en ellos. Filosofía y creación artística convergían con el objetivo común de, en sus propias palabras, «encontrar los instrumentos y las herramientas que inspiran directamente el proceso de producir sonidos».

En honor a la verdad, poco o nada de esto se hizo explícito en los primeros lanzamientos de Forcé Inc., ejercicios bastante ortodoxos de hard techno y house de Ian Pooley (T'N'I, Space Cube, Outrage) y Thomas P. Heckmann (Exit 100,

Skydiver, Age). Hubo que esperar un par de años, a la fundación del subsello Mille Plateaux en 1993, para que la conjunción de sonido y pensamiento que proponía Szepanski se reflejara con nitidez en la música que publicaba.

Bautizado como una de las obras más reverenciadas del filósofo posestructuralista Gilíes Deleuze —*Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia* (1980), escrita junto al psicoanalista Félix Guattari; *Mille plateaux: capitalisme et schizophrénie*—, tratado que para Michel Foucault debía servir de «introducción a una vida no-fascista», Mille Plateaux nació como una *joint venture* entre Forcé Inc. y Blue, discográfica capitaneada por tres pesos pesados de la escena dance germana: Jórg Burger (The Modernist, The Bionaut), Ingmar Koch (Dr.Walker, Air Liquide) y Cem Oral (Jammin' Unit, Air Liquide). La unión, no obstante, apenas superó las quince referencias, desviaciones más o menos atrevidas de techno y electro firmadas casi todas ellas por los responsables de Blue amparados en alguno de sus muchos alias. Una vez solo al volante, Szepanski dio un giro sustancial a la línea editorial del catálogo, iniciando una etapa extremadamente fructífera que hizo de la marca una de las más relevantes, si no la que más, de la década.

Entre la creación de Forcé Inc. y la de Mille Plateaux, Szepanski sufrió un profundo desengaño: todas las oportunidades revolucionarias que había observado latentes en la rave habían sido neutralizadas —«territorializadas», acudiendo a la terminología deleuziana, o «espectacularizadas», que diría Guy Debord, padre del situacionismo y otro de los teóricos que causó furor en la escena experimental de los noventa— para facilitar su adhesión al mercado. Mille Plateaux fue su reacción ante ello: una discográfica-concepto que invitaba a repensar las músicas de baile para preservar su espíritu insurrecto. La estrategia a seguir fue similar a la ingeniada por Jacques Derrida, principal valedor del método deconstructivo en el análisis del texto: descomponer el lenguaje para descubrir su verdadero significado. Los discos de Mille Plateaux no se podían bailar, pero operaban con los mismos elementos que el techno, el ambient y el trip-hop, convertidos otra vez en territorios vírgenes, campos de

pruebas donde desaprender lo ya asimilado e inventar nuevos sistemas de relación entre fondo y forma. Desterritorializaciones de unos idiomas que, de tanto usarse, habían perdido su sentido original. La piedra de toque de esta táctica fue *Systemisch* (1994), segundo álbum del trío Oval, oriundo de Darmstadt —una irónica casualidad, dado el peso histórico de la Darmstádter Schule, la Escuela de Darmstadt, en el escenario vanguardista de los años cincuenta y sesenta—, y obra destinada a cambiar el rumbo de la estética contemporánea.

2. La equivocación es bella: Oval

Markus Popp, Sebastian Oschatz y Frank Metzger debutaron en 1993 sin causar demasiado revuelo con *Wohnton* (Ata Tak), titubeante intento de encajar abstracción electrónica en la morfología de la canción pop, de propósitos loables pero ejecución fallida. No obstante, un sonido destacó poderosamente en la paleta tímbrica desplegada en aquel disco: el glitch. Un glitch es un fallo informático no permanente, una interferencia que desestabiliza momentáneamente el funcionamiento de un sistema electrónico sin llegar a inutilizarlo. En el caso de Oval, el glitch provenía de la lectura errónea de CDs manipulados a propósito. Una parte sustancial de la labor creativa de Popp, Oschatz y Metzger consistió en pintar con rotulador temporal la superficie legible de CDs alquilados en una biblioteca cercana al domicilio de Popp para provocar glitches, los cuales se almacenaban metódicamente en un sampler Yamaha con una memoria de cincuenta segundos. Esta biblioteca de erratas, que completó la gama instrumental utilizada en *Wohnton* (voz, guitarra, batería y muestras ralentizadas de breaks), acabó convirtiéndose en el elemento nuclear —el único, de facto— de la música de Oval a partir de *Systemisch.* Como observó el crítico Mark Pdchardson, antes de *Systemisch* nadie había escuchado un CD.

Se había escuchado la música contenida en él, pero no el formato en sí mismo.

El hallazgo no fue del todo nuevo: aunque prácticamente desconocido fuera del circuito del arte contemporáneo, el japonés Yasunao Tone, antiguo componente del grupo Ongaku de Tokio, colectivo de improvisación y performance de los años sesenta precursor de Fluxus, venía experimentando con discos compactos desde la década de los ochenta, si bien su trabajo no se plasmó en disco hasta 1997 con *Solofor Wounded CD* (Tzadik), y el concepto de música generada por el soporte contaba ya con una sólida cronología a sus espaldas gracias al hip hop —¿qué es el scratch sino un glitch analógico?— y a francotiradores como Christian Marcky, pionero en los setenta de la reivindicación de los crujidos, los clicks y el ruido de superficie de los vinilos, reflejada en discos como *Record Without a Cover* (Recycled, 1985) y *Records* (Atavistic, 1997) y en sus colaboraciones con artistas como Thurston Moore (Sonic Youth), Ryoji Ikeda o Fred Frith. El «turntablismo de vanguardia», a falta de un apelativo mejor, de Tone y Marclay contó, en los noventa, con un buen número de embajadores en las figuras de Otomo Yoshihide, Martin Tétreault, Claus van Bebber, Institut Für Feinmotorik, Philip Jeck, Ignaz Schick, Janek Schaefer, Curd Duca y Aleks Kolkowski, entre otros. Como John Cage con su piano preparado, la postura de todos ellos, Oval incluidos, fue ante todo de disconformidad con las limitaciones impuestas por los usos ortodoxos de los dispositivos, e, indirectamente, comportó una puesta al día de los preceptos de Luigi Russolo. En *El arte de los ruidos*, el futurista italiano pidió que las tonalidades de la música del siglo XX reflejaran «la vida moderna, tan pródiga en ruidos dispares». Y pocos *rumori* de la vida moderna estaban tan íntimamente relacionados con la afectividad y la época del oyente como los de los medios que le permitieron, precisamente, ser oyente.

Pero a diferencia de los turntablistas de vanguardia, Oval no concibieron el glitch como un fin, sino como un recurso con el cual hacer música siguiendo una pauta más o menos comprensible para el público no especializado. Según

Markus Popp, un tipo de carácter complicado y verbo enrevesado que acabaría asumiendo el mando de Oval en solitario a partir de 1995, «el glitch era un medio o un método para sorprenderme a mí mismo sin ceder a la pura aleatoriedad [como sí hacía Tone, por ejemplo, n. del a.], porque no me gusta nada la música experimental. Me pone de los nervios». Así, en *Systemisch* se dio un ajustado equilibrio entre riesgo y accesibilidad, investigación y arrebato. La clave de esta simetría perfecta residió, en primer lugar, en la distinción que hicieron Oval entre timbre y estructura. Los glitches desafiaban la noción clásica del sonido musical —a fin de cuentas eran ruido, un acontecimiento (en principio) no deseado, detrito sónico—, pero al presentarse loopeados y superpuestos como los fraseos secuenciados de un sintetizador, actuaron como una red de seguridad que evitó que el discurso se precipitara al abismo de lo hermético. Las estructuras repetitivas permitieron entender que lo que sucedía no era un accidente, que tras el sonido familiar a la par que disruptivo de un CD «patinando» o «enganchándose» había un patrón, una intención musical, pese a que Popp se negó reiteradamente a abordar lo que hacía bajo esa perspectiva: «Lo que hago no es arte, ni siquiera es música. Yo gestiono archivos».

El otro componente decisivo en el éxito de la fórmula fue la elección del material sampleado. En el álbum convivieron dos superficies texturales en apariencia incompatibles pero interdependientes. El omnipresente pellizco del glitch, un crujido afilado intrusivo, siempre en primer plano, parecía ejercer de metrónomo, marcando la pulsión rítmica de los temas, pero al mismo tiempo organizaba la armonía, dado que a cada glitch le seguía su correspondiente microfragmento musical, casi siempre de talante reposado, acuoso, en sintonía con el ambient clásico. El contraste entre la ausencia de altura y profundidad en los glitches y el carácter expansivo de las muestras que activaban, sumado a los distintos tempos que regían a cada uno de estos elementos, dio lugar a un espacio sonoro cautivador, multidimensional y heterocrónico. *Systemisch* encajó como un guante en esa vanguardia urdida en el tejido popular pero con enjundia suficiente para trascender lo que promulgaba Achim Szepanski, y Oval se

convirtieron instantáneamente en el buque insignia de Mille Plateux, el único sello que mostró interés en publicar *Systemisch* además del belga R&S.

El impacto del álbum, insólito para una obra de esas características —Armani llegó a utilizar «Textuell», el primer tema del disco, en un anuncio de colonia; Björk sampleó el segundo, «Aero Deck», en «Unisón», corte con el que cerró *Vespertine* (One Little Indian, 2001)—, fue incluso superado con el siguiente, *94diskont.* (Mille Plateaux, 1995). Aplaudido como la obra cumbre de Oval, *94diskont.* no presentó grandes novedades con respecto a su predecesor, si acaso un sonido más centelleante y el uso ocasional de samples de música orquestal (en «Shop in Store»), aunque toda posible crítica fue acallada gracias a la colosal «Do While», una epopeya de veinticuatro minutos (más un reprise suplementario, «Do While 9€X») que supuso el cénit de la estética ovaliana y su malabarismo conceptual definitivo, al estar basada en la manipulación de uno de sus propios temas («Kardamom», extraído de *Wohnton).*

3. «A BRAND NEW PUNK COMPUTER MUSIC»: MEGO

En el número de invierno del año 2000 del *Computer Music Journal*, el músico y teórico estadounidense Kim Cascone publicó un artículo titulado «The Aesthetics of Failure: Post-Digital Tendencies in Contemporary Computer Music». El texto estaba encabezado por una cita de Nicholas Negroponte: «La revolución digital se ha acabado». Partiendo de esa premisa, el autor certificó la existencia de un tiempo estético «post-digital», un marco donde la era de la información superó su período inicial de innovación y sorpresa para integrarse con naturalidad en el día a día del entorno capitalista. La informática e internet hacía tiempo que dejaron de ser entidades pseudo-míticas, oráculos que anunciaban un futuro hecho de bits y bytes. Eran una parte fundamental del aquí y el ahora. El omnipresente ordenador personal modificó nuestra manera de

vivir, consumir y relacionarnos. Y la creación musical no fue ajena a este proceso. Kascone escribió: «Durante la pasada década, internet ha ayudado a engendrar un nuevo movimiento de música digital. No es académico, y la mayoría de los compositores involucrados son autodidactas. La prensa musical ha estado muy ocupada intentando llamarlo de algún modo: glitch, microwave, DSP, sinecore, microscopic music... Estas etiquetas han evolucionado a través de una serie de técnicas audiovisuales deconstructivas que permiten a los artistas trabajar bajo el velo, previamente impenetrable, de los medios digitales».

Culminada la transición de lo analógico a lo digital, en la segunda mitad de los noventa la mayoría de productores de música electrónica tuvieron por primera vez a su alcance herramientas cuyas prestaciones no solo podían emular e incluso superar las funciones de los sintetizadores y las cajas de ritmo. Ademas, les permitieron grabar, editar y masterizar, sustituyendo simultáneamente el instrumental y el estudio de grabación tradicionales. Gracias a DAWs (Digital Audio Workstation) como Pro-Tools, Studer Dyaxis o Cubase, el ordenador se convirtió en el centro neurálgico de su labor, integrando una gama instrumental maleable —entornos como Max/MSP o SuperCollider permitían diseñar útiles virtuales personalizados— y cubriendo prácticamente todas las necesidades del proceso creativo (incluida la publicación física de la música, gracias a las grabadoras de CDr, o su distribución en formato digital en internet). Lejos de significar un mero ahorro de costes y espacio, las particularidades de la tecnología digital propiciaron también una transformación sustancial del paradigma musical electrónico gracias a su capacidad, poco prevista por los fabricantes, para magnificar sus propios errores.

El 19 de junio de 1998, el trío Farmers Manual protagonizó uno de los episodios más recordados en la historia del festival Sónar de Barcelona. Después de subir al escenario Hall, los austríacos arrancaron sus ordenadores portátiles y se marcharon a tomar unas cervezas mientras los altavoces escupían notas de pianos desafinados y grabaciones de campo convertidas en mazacotes de ruido vía *stretching* —la técnica de «estirar» un archivo de audio variando su tempo y

altura hasta deformarlo por completo— sin orden ni concierto aparentes. Al cabo de una hora exacta, el tiempo pactado con la organización del evento, volvieron al estrado, pulsaron el botón de stop y se largaron por donde habían venido, cruzando la sala que habían vaciado. Nunca quedó del todo claro qué había sucedido, si la performance fue algún tipo de manifiesto *nerd* o una tomadura de pelo —el apunte «echamos al público», incluida en las notas de la grabación del set, disponible en el repositorio online archive.org, hace sospechar que lo segundo —, pero aquel show supuso, para la mayoría de los desconcertados asistentes, el primer y traumático contacto con el universo «avant-gamberro» del sello Mego.

Mego surgió de las cenizas de Mainframe, marca especializada en hardcore techno cuyo principal activo fueron los ocurrentes Usa Gold, célula de agitación ravera con tendencia a la humorada *arty*. Era 1994, y la escena electrónica de Viena vivía un período de efervescencia gracias a discográficas como Pomelo, Abuse Industries, Cheap y Sabotage, clubs como Flex y una proyección mediática excepcional. No existió un sonido vienes como tal, por mucho empeño que puso la prensa especializada en vender el *hype* del «Vienna Sound», pero sí un matiz común que distinguía a las producciones de la ciudad: el Wiener Schmah, el humor vienes, negro como la brea y con fama de rudo.

La relación ambigua del país con su propia historia —en 1938 se anexionó con entusiasmo a la Alemania de Hitler, y entre 1986 y 1992 estuvo presidido por Kurt Waldheim, ex-oficial de Inteligencia de la Wehrmacht—, la nostalgia por el esplendor artístico perdido (Mozart, Schiele, Schubert, Haydn, Strauss, Klimt) y la honda huella moral dejada por el luteranismo se contaron entre los factores que llevaron al austríaco disconforme a alumbrar un sentido del humor salvaje, crítico y desesperanzado, casi nihilista, y expresado tan descarnadamente como fuera posible. En la segunda mitad del siglo XX su truculencia pudo apreciarse en la literatura (Thomas Bernhard, Elfriede Jelinek), el arte (el Wiener Aktionismus, Franz West) y el cine (Michael Haneke, Ulrich Seidl). Se comprende, pues, la inclinación a los chascarrillos irritantes de Robert

Jelinek, por ejemplo, cabeza pensante de Sabotage Communications y responsable de proyectos como Cash, una colonia con aroma a dinero, o la acción «In Memory of Sabotage Recordings, 1995-1999», que consistió en la fundición del stock de vinilos del sello y la posterior pavimentación con el engrudo resultante de la pista del club Flex. La esquela de Sabotage se publicó en la revista británica *The Wire*.

Los fundadores de Mego, Ramón Bauer, Peter Meininger y Andi Pieper (sustituido al cabo de poco tiempo por Peter Rehberg, alias Pita), compartieron la misma devoción por el chiste envenenado. En su caso, implícito en su muy subjetiva noción de la computer music. El ordenador llevaba largo tiempo inserido en el imaginario pop en lengua germánica, de la disparatada «Der Computer Nummer Drei» de France Gall (1968) al *Computerwelt* de Kraftwerk (1981). La fantasía de una máquina de exactitud pluscuamperfecta sedujo enormemente a una sociedad famosa por su (estereotipado) apego a la diligencia *(FleiJJ),* la puntualidad *(Pünktlkhkeii),* la Habilidad *{Zuverlássigkeit)* y la meticulosidad *(Pflichtbewusstsein),* las «virtudes prusianas» que, por designio de Federico Guillermo I de Prusia, debían regir el comportamiento del buen ciudadano. Desvirtuar el ordenador, hacer aflorar su falibilidad, exhibir su imperfección, por tanto, entrañaba una burla ya no solo de su presunta eficacia, sino también, subrepticiamente, de esa cadena virtuosa y, por extensión, de la comunidad que en tan alta estima la tenía. Provocar la equivocación del ordenador conllevaba el cuestionamiento simbólico de quien lo había programado y de los poderes que operaban tras esa entidad. Era un motín contra la autoridad tecnológica, pero también política y moral, una respuesta subversiva al despotismo de los diseñadores de software, las corporaciones para las que trabajaban y los distintos agentes que las apoyaban. Y si por algo llamaron la atención Farmers Manual, General Magic, Pita y Fennesz, primeras espadas de la escudería Mego, fue por cultivar una estética basada en el error digital. La brecha abierta por Oval y su empleo de los glitches sirvió a los erroristas austríacos para inocular el virus de la disfunción en una música electrónica que

hasta ese momento había apuntalado buena parte de su identidad en la impecabilidad, en la belleza de la forma sin fallos. Las máquinas, se suponía, no se equivocaban. Menos aún los ordenadores, más complejos, más estables, más potentes. Pero a ojos de los de Viena, esa excelencia era un índice orwelliano, un constreñimiento cuasi fascista de la expresión creativa. Desbaratar la sublimidad proclamaba la independencia del usuario, la insumisión al estándar. Los reglamentos del hardware, el software y los *plugins* ejercían un control directo sobre el gusto y el mercado, delimitando lo que se podía y lo que no se podía hacer, decretando qué estaba bien y qué estaba mal. La apología del glitch, la saturación, la rotura, era un ejercicio de hackeo y una liberación.

La frase de Jim O'Rourke refiriéndose al sonido de las producciones de Mego como «un nuevo punk hecho con ordenadores» —«A brand new punk computer music»— invitaba a establecer un paralelismo no demasiado descabellado entre, por ejemplo, el sonido accidentado de *The Magic Sound of Fenn O'Berg* (1999), firmado por él mismo junto a Christian Fennesz y Peter Rehberg, y la caótica interpretación de los Sex Pistols de «Roadrunner», de los Modern Lovers, antológica loa a la catástrofe recordada por los improperios de Johnny Rotten, incapaz de recordar la letra. En ambas ocasiones, se hacía una mofa crítica del medio —la computer music, el rock— y se subvertía, haciendo asomar la futilidad de las leyes que hipotéticamente debían regirlo. Pero a diferencia del punk, el gesto de los de Mego no adaptaba el discurso a la incompetencia. Sabían muy bien qué querían hacer —en el caso de los Sex Pistols, el único que lo tuvo claro fue su manager, el avispado Malcolm McLaren—, cómo hacerlo y, sobre todo, por qué. No eran unos idiotas ingeniosos trasteando con aparatos que no dominaban ni comprendían. Los discos que publicó el sello sonaban estupendamente mal, los errores nunca eran fatales ni tan caprichosos como para hacer pensar en un puro cúmulo de casualidades antes que en una acción planeada. Soterrado bajo bromas privadas, resoluciones imperfectas, mezclas inverosímiles y hooliganismo lo-fi, se respiraba un conocimiento musical incontestable: en *Fridge Trax* (1995), General Magic samplearon «Ursonate»

(1922-1932), de Kurt Schwitters, una de las primeras piezas de *sound poetry* de las que se tiene constancia, estableciendo un parentesco consanguíneo con las vanguardias históricas; en los trabajos de Pita, la morralla binaria convivía con pasajes que parecían entresacados de la música espectralista de Iancu Dumitrescu, cuyo conocimiento estaba reservado a las élites intelectuales.

Pita y Farmers Manual encarnaron mejor que nadie el espíritu inconformista de Mego. Sus discos significaban un *tour de forcé* para el oyente, jeroglíficos para cuya solución siempre faltaban pistas. Los temas parecían gobernados por una dramaturgia esquizofrénica: los flujos narrativos se fracturaban sin aviso previo, los episodios de ruido desenfrenado colapsaban en puntos imprevisibles, seguidos de largos silencios apostillados con clicks apenas perceptibles; la densidad ambiental era de repente rasgada por apuntes de techno frenético. Todo en la obra de ambos connotaba ruptura: ruptura de las estructuras lineales, de los sonidos y de las herramientas que los producían, y por encima de todo, ruptura con las ideas preconcebidas sobre el hecho musical. Esta fractura se concretó en los timbres y su ordenación en el tiempo —el compositor Edgar Varèse, ante el reto de definir la música en el siglo XX, solventó el desafio con la elástica sentencia «música son sonidos ordenados en el tiepo»—, pero también en el ritual que los rodeaba: en *Explorers_We* (Or, 1998), Farmers Manual relativizaron la autoridad del músico sobre la música —autoridad que, de hecho, ya quedaba en entredicho en el instante mismo de crear, dado que debía adaptarse a las exigencias normativas del software— al segmentar un tema de una hora en sesenta fragmentos de un minuto, delegando la toma de decisiones compositivas en el lector de CDs cuando se activaba el modo de reproducción *random.* La misma indiferencia frente a la hipotética sacralidad del acto creativo, idea predominante en el romanticismo y por ello con un peso enorme en la cultura austríaca, esgrimieron en sus directos, como el ya descrito en Sonar, considerados más un trámite que una experiencia estética trascendente. Todos los *Uve acts* de Farmers Manual fueron recopilados en su última entrega para Mego,

el DVD *Ría* (2003). La duración total de los archivos mp3 que contenía era de tres días, veintiuna horas, treinta y ocho minutos y tres segundos. Las mismas grabaciones se podían descargar gratuitamente en internet.

Christian Fennesz, en cambio, mantuvo una distancia prudencial con respecto al extremismo de sus adlateres. Hizo un uso generoso de las mismas tretas —chicharra digital, glitches, requiebros imposibles—, pero preservó el palpito humano que Pita rehuyó al negarse a titular sus piezas, despojándolas así de contenido dramático, o Hecker —el licenciado en Lingüística Computacional, Psicolingüística y Bellas Artes al que culpar de salvajadas como *Sun Pandamonium* (Mego, 2003)— cuando confió únicamente en las matemáticas para explicar sus descargas de estrépito estocástico. Fennesz, guitarrista de formación, partió del descubrimiento entusiasta del medio informático y, a medida que este frenesí inicial se atemperó, logró una fusión de lo orgánico y lo virtual que creó escuela. En su primer álbum, *Hotel Parallel* (Mego, 1997) —titulado como el hostal donde se alojó durante una visita a Barcelona, sito en la esquina de la avenida ParaUel con la calle Poeta Cabanyes—, ya avanzó pistas de la estética que acabaría actuando como puente entre las audiencias pop y el avant-punk informático: cumplía con los requisitos de la casa —«Zeug» parecía un descarte del *Seven Tonsfor Free* (Mego, 1996) de Pita; «Herbert Missing» sonaba a trastada de Farmers Manual; «sz» y «Santora» eran asaltos inmisericordes de unos y ceros herrumbrosos—, pero, para sorpresa de todos, en temas como «Nebenraum», «gr-500» o «Aus» se percibía con claridad el latido de un corazón melódico. La orientación definitiva de la carrera de Fennesz —que en el siglo XXI llegaría a su culminación con *Endless Summer* (Mego, 2001) — se of icializó en «Plays» (Mego, 1998). El formato y el contenido —un single de siete pulgadas con versiones de los Rolling Stones («Paint it Black») y los Beach Boys («Don’t Talk (Put Your Head on my Shoulder)»)— hicieron temer una nueva extravagancia *made in* Mego, otro atropello aural sin más. Sin embargo, aquel pequeño artefacto distaba eones de ser una broma.

Asombrosamente maduro y mesurado, en sus surcos tomó cuerpo una música hermosa y extraña en igual proporción, solemne al tiempo que nerviosa. En «Plays», la guitarra —¡acústica en «Don't Talk (Put Your Head on my Shoulder)»!— y el software alcanzaron un grado de entendimiento cuasi lascivo, fundiéndose la una dentro del otro en una cópula por momentos mística. Si alguna vez existió el ambient cibercósmico, tuvo que ser aquello.

4. El discreto encanto de las pequeñas cosas: clicks, cuts, glitches, lowercase

> Por debajo de la nota, se encuentra el territorio del microsonido, de las partículas sonoras. Las partículas microsonoras fueron invisibles durante siglos. Los recientes avances tecnológicos nos permiten probar y explorar las bellezas de este mundo anteriormente inadvertido. Las técnicas microsónicas disuelven los rígidos ladrillos de la arquitectura musical —las notas— en un medio más fluido y elástico. Los sonidos pueden fusionarse, evaporarse o mutar dentro de otros sonidos.
>
> Curtis Roads, *Microsound* (MIT Press, 2001)

Meses antes de que Mlle Plateaux pusiera en circulación el recopilatorio-manifiesto *CUcks_+_Cuts* (2000) y desatara la primera gran tormenta mediática del nuevo siglo, un modesto sello de Nueva York, Caipirinha Productions, publicó una antología titulada *(Microscopio Sound)* (1999) en la cual se convocó a varios de los artistas que luego formaron parte de la serie alemana. Entre ellos estaban Goem, trío de veteranos de la música experimental holandesa que el año anterior habían fundado audio.nl, en cuyo exquisito inventario había dos EPs del estadounidense Taylor Deupree, quien a su vez creó el sello 12k en 1997. Simultáneamente, Stefan Betke presentó en sociedad su proyecto Pole con *CD1* (Kiff SM, 1998) y las marcas Rastermusic y noton.archiv für ton und nichtton se

asociaron para convertirse en Raster-Noton. En poco más de veinticuatro meses, el punk computerizado de Mego, los temerarios juegos de frecuencias de Ryoji Ikeda y los glitches de Oval convergieron en la constitución del primer lenguaje global que alumbró la era digital, los llamados «clicks & cuts».

Es importante resaltar el término «lenguaje». Pese a las pretensiones de un buen puñado de *marketers* y la tendenciosa pero muy bien armada coherencia de algunas recopilaciones, los clicks & cuts nunca fueron un género, sino un lexicón sonoro susceptible de ser adoptado por cualquier estilo producido con la ayuda de un ordenador, del hip hop al ambient, del techno al *soundart.* La única semejanza entre el deep house glitcheado de Luomo y el minimalismo terminal de Richard Chartier residía en la utilización de aquel mismo vocabulario, pero ni el modo ni la intención de su empleo tenían nada que ver. Situarlos en la misma esfera formal y conceptual era tan absurdo como hermanar a Phil Collins con Plastikman porque ambos emplearon una Roland 808.

La aparición de los clicks & cuts no fue una sorpresa. Su nacimiento se ajustó de manera ortodoxa y previsible a la relación dinámica entre medio y discurso que ha impulsado la evolución de la música electrónica desde sus orígenes, según la cual cada innovación técnica implica una transformación estética. Sucedió con la cinta magnética, que posibilitó la existencia de la *musique concrete;* con el Minimoog, que favoreció la introducción del sonido electrónico en el tejido popular; con la Roland TB-303, razón de ser del acid house. A raíz de la imposición del ordenador como herramienta creativa, sencillamente, tenía que volver a suceder.

La referencia a la 303 y el acid house no es gratuita. Como en aquel caso, los clicks & cuts fueron una apropiación de la tecnología a partir de su uso heterodoxo, del saltarse las reglas de juego y establecer un orden alternativo con el que poder afianzar una identidad nueva. Esta base identitaria pasó, en los clicks & cuts, por la aplicación del error informático como materia musical que avanzaron Oval y las hordas de Mego. Pero con ciertas particularidades. Quienes no quisieron rendirse al monopolio semántico de Mille Plateaux —la

omnipresencia de la verborrea de Achim Szepanski en publicaciones de cabecera del panorama experimental como *The Wire* acabó dividiendo a los aficionados en apóstoles o detractores de la marca de Frankfurt—, apostaron por la etiqueta «glitch music». El problema de este marbete fue que, con su referencia directa a Oval y Mego, ignoró la deriva ideológica —o anti ideológica— del glitch, acelerada por su implantación masiva. Porque el glitch, en 1999, había sido desprendido de su carácter primigenio. Ya estaba terri-torializado.

Como pasó con la distorsión en la música rock, el abuso de un recurso en origen conflictivo llevó a su estereotipación y, en consecuencia, a la neutralización de su carga crítica. Los glitches que poblaban los temas de techno minimalista de Geeez'n'Gosh (Uwe Schmidt, también conocido como Atom Heart y Señor Coconut) o el ambient tristón de Donnacha Costello no tenían más significado que el de un bombo o un arpegio. En este aspecto, la locución onomatopéyica «click» se ajustó mejor a la nueva idiosincrasia del glitch, reducido a puro sonido sin tras-fondo ético. Aun así, el click seguía siendo una entidad fascinante. Un click es la partícula mínima del sonido, el átomo básico con capacidad para detener el silencio. Es un microsonido, un grano, en contraposición a una nota, que es una onda. Puede actuar como un umbral, como puerta de acceso a la música, pero no es un sonido musical *per se*. No es ritmo ni armonía, pero alberga la capacidad de convertirse en cualquiera de los dos. Es, por tanto, la posibilidad de la música. Cualquier sonido, sea una nota o un ruido, es una serie de clicks encadenados, del mismo modo en que una línea es la suma de muchos puntos.

Como señala Curtís Roads en el fragmento que encabeza este apartado, los microsonidos, cuya duración oscila entre los diez y los cien milisegundos, «fueron invisibles durante siglos». No fue hasta la llegada del software musical avanzado que pudo diseccionarse la muestra de audio hasta el nivel nanométrico donde habita el microsonido. El ordenador sirvió de microscopio. El programa, de bisturí. El disco duro, de almacén de muestras. Cuando estos medios estuvieron a disposición de los músicos electrónicos, su inclinación natural hacia

lo novedoso les condujo inevitablemente al microsonido. De todas las ventajas que brindaba la informática, ninguna pareció más valiosa que la de favorecer la entrada a un nuevo universo tímbrico, infinito, misterioso y excitante.

El click, ya se ha dicho, se convierte en música (o en ruido) cuando entra en contacto con otros clicks, pero por sí solo no tiene significado. A no ser que se le confiera uno. En los clicks & cuts, los valores que se le asignaron fueron diversos, como pudo observarse en la exhaustiva panorámica que compusieron las cinco entregas de la serie del mismo nombre (Mille Plateaux, 2000, 2001, 2002, 2004 y 2010). El click fue tan pronto ornamento, una capa de polución atmosférica binaria que confirió distinción y un inequívoco halo de contemporaneidad al dub y al ambient, como también sustituto de elementos percutivos tradicionales, especialmente *hats* y congas (no fueron tantos los que renunciaron al bombo) en el techno, el house y el hip hop, convertidos en click techno, microhouse y click hop. Pero la mutación más interesante se dio más allá de los *gimmicks* estilísticos, en las entrañas mismas de la música.

Una de las características que diferencia la manera de entender la composición en la electrónica de otras músicas es el tratamiento de las distintas señales que la conforman. En el pop, se intenta horizontalizar al máximo la concordancia entre estas señales —los sonidos de la batería, la guitarra, el bajo— con el fin de proyectar la ilusión de un bloque homogéneo, una unidad indisoluble de cuya multiplicidad de elementos solo se es consciente cuando interviene la voz o un instrumento hace un solo, «despegándose» del resto. En la electrónica, en cambio, la vinculación de las muestras es diametralmente opuesta: las pistas mantienen relaciones asimétricas, sometidas a tratamientos distintos (textura, espacio, altura, intensidad) que enfatizan su carácter individual. El oyente no da por hecho, ni siquiera se lo plantea, que un sintetizador y una caja de ritmos, cada uno con sus propios parámetros de reverberación y modulación, estén sonando realmente al mismo tiempo en el mismo lugar, como sí se pretende emular en la grabación de una canción pop. Con los clicks y los cuts, la convivencia de múltiples realidades sonoras enlazadas por una línea temporal

compartida —se entiende que forman parte del mismo corte porque suenan al unísono—, la multidimensionaHdad de la que se habla unos párrafos más arriba referida a Oval, llegó a extremos inimaginables.

La duración casi nula de los clicks —una milésima de segundo— y su falta de *reléase*, la «caída» del sonido en su tramo final, redundaron en la sensación de corte *(cut)* seco a la que se hacía referencia en «clicks & cuts». Tratándose de punzadas sónicas sin espacio ni tiempo, solo susceptibles de ser condicionadas por el volumen, los clicks apenas podían relacionarse con los otros sonidos con los que compartían la mezcla. Conscientes de ello, los productores de clicks & cuts optaron por hacer aún más evidente esta ausencia de unidad, forzando el contraste entre clicks, interferencias, beats y drones, convirtiendo el acto compositivo en una concatenación de materiales sonoros dispares conectada directamente con los métodos de la música concreta, aunque su estética estuviera asentada en discursos tan poco académicos como el techno o el ambient.

En Europa, ya se ha mencionado, Mille Plateaux monopolizó el cultivo del *patchwork* digital con los fichajes de Twerk, Sutekh, Terre Thaemlitz, Snd o Andreas Tilliander y la inauguración del subsello Ritornell, con lo que dejaba poco campo de acción a discográficas más modestas pero igualmente dignas de atención como ~scape, Shitkatapult y Fat Cat. En Estados Unidos, la bandera de los clicks & cuts ondeó en los tejados de Orthlorng Musork, Cytrax, Tigerbeató, Carpark y, muy especialmente, 12k.

El sello dirigido por el neoyorquino Taylor Deupree se volcó por completo en el registro digital a partir de la publicación en 1999 del recopilatorio *.aiff*—el título dejó clara la filiación del contenido: AIFF es el acrónimo de Audio Interchange File Format, el tipo de archivo de audio favorito de los músicos usuarios de Apple— y del aún más decisivo *SPEC,* la primera colaboración de Deupree con Richard Chartier. Las querencias bailables de Deupree, curtido en las raves americanas antes de encarar el camino del click ambient que lo encumbró, se desvanecieron por completo al entrar en contacto con Chartier, un esteta del minimalismo cuya visión ejerció una influencia cardinal en la

orientación de 12k. Cuando en 2001 los clicks & cuts se convirtieron en *trending topic* mundial, la marca ya contaba con uno de los catálogos especializados más exquisitos del momento. Pero si por algo hay que recordar en este capítulo a 12k es por la creación, en 2000, del subsello Line. Inicialmente, Line estaba destinado a ser la plataforma personal de Chartier para dar salida a sus propias grabaciones, que describió como «exploraciones de las interrelaciones entre la naturaleza espacial del sonido, el silencio, la atención, la percepción y el acto de escuchar», lo que en la práctica tomó la apariencia de una música enigmática, a ratos inapreciable, en la cual el silencio y sus márgenes, las áreas liminares donde cuesta discernir entre señal y no señal, sonido real y sonido imaginado, eran tanto o más importantes que los incisos puntuales de murmullos, crujidos y frecuencias en los límites del espectro audible. Line acabó abriendo sus puertas a la participación de otros artistas que operaban bajo coordenadas similares: Miki Yui, Skoltz_Kolgen, el venerado Bernhard Gunther —uno de los padres del minimalismo extremo y gestor de la delicadísima Trente Oiseaux— y Steve Roden. A este último se debe la invención de la lowercase music a raíz de la edición de *Forms of Paper* (2001) en Line, un álbum compuesto íntegramente de sonidos producidos por la manipulación de hojas de papel fuertemente procesados. Roden explicó que el objetivo de *Forms of Paper* «no tenía que ver con la composición, sino con la experiencia de escuchar [...]. Quería proporcionar una experiencia de escucha diferente. No de una manera radical, pero sí alejada de lo que se estaba imponiendo en la cultura popular». Paradójicamente, la escucha del lowercase resultó ser implacablemente exigente. Sucedía tan poco —«lowercase» podría traducirse como «el acontecimento más pequeño»— y a un volumen tan bajo que el oyente debía concentrarse como con ninguna otra música para captar algo. Siguiendo con la paradoja, Roden demostró que, en un mundo ruidoso y sobreinformado, eran justamente el silencio y la escasez informativa lo que podía aumentar el umbral de atención.

Antes de Roden, la misma tesis fue demostrada por el grupo Wandelweiser, congregación de músicos provenientes del jazz y la música contemporánea

reunidos desde 1992 alrededor del flautista Antoine Beuger y el violinista Burkhard Schlothauer que integraron largos tramos de no-acción en sus improvisaciones para «evaluar e integrar el silencio en lugar de un bombardeo constante de sonidos sin fin». Al otro lado del mundo, la mistura de los procedimientos de Roden y los presupuestos de Wandelweiser llevó por nombre onkyo u onkyokei, movimento gestado a finales de los noventa en la sala Off Site de Tokio, que quería ser un club de improvisación pero, debido a la pésima insonorización del local y las quejas vecinales, acabó imponiendo que los músicos tocaran a bajo volumen para no molestar. Esa condición fue tomada como un desafio por Sachiko M., Toshimaru Nakamura y Taku Sugimoto, quienes acabaron desarrollando una estética similar a la del lowercase, aunque con una condición siempre improvisada y normalizando como instrumentos el sampler sin muestras (Sachiko M.) o la mesa de mezclas sin inputs (Toshimaru Nakamura).

5. Dibujar frecuencias: Performance audiovisual, Raster-Noton, Ryoji Ikeda

Marcel Duchamp, para bien o para mal el artista más decisivo del siglo xx, fabricó en 1914 un pequeño cofre, sucintamente titulado «Caja de 1914», que contenía parte de las anotaciones y planos que emplearía para la confección de su obra más importante ajuicio de los especialistas: *La mariée mise a nu par ses célibataires, méme* (1915-1923), también conocida como *Le grana vene* («El gran vidrio»). Entre las instrucciones que Duchamp se impuso a sí mismo, dejó escrito: «pintar una frecuencia». Menos de dos décadas atrás, en 1897, el físico alemán Cari Ferdinand Braun, premio Nobel de Física en 1909, inventó el primer osciloscopio, un aparato que permitía visualizar ondas previamente convertidas en señales eléctricas.

El impulso de «dibujar frecuencias», en particular las del sonido, no era una novedad. La ambición de transponerlas en el plano de lo aparente, de poder observar aquello que existía, porque era audible, pero permanecía invisible, había sido abordada varias veces en el arte y la ciencia mucho antes. En el siglo XVI, Giuseppe Arcimboldo ideó un método para interpretar con colores las notas de un clavicémbalo. En el xvm, las teorías del matemático Louis Bertrand Castel, quien, basándose en los hallazgos de Isaac Newton en el campo de la óptica, afirmó que era posible establecer una analogía entre la escala diatónica y los colores del arco iris, llevaron al profesor Johann Gottlieb Krüger a diseñar el clavicémbalo ocular, capaz de emitir distintas luces de colores asociadas a las teclas del instrumento.

Todas estas ocurrencias, como las composiciones abstractas de Vasili Kandinski —«El color es el teclado, los ojos son las armonías, el alma es el piano con muchas cuerdas. El artista es la mano que toca, pulsando una tecla u otra, para causar vibraciones en el alma», sentenció el pintor ruso—, ansiaron invertir el proceso de creación de la partitura: como un mensaje gráfico, el pentagrama podía traducirse a tonos musicales, asentar un tipo de vocabulario que permitiera convertir las notas en imágenes. Los procedimientos se basaron, consciente o inconscientemente, en el mismo principio que rige la sinestesia, el trastorno neurona! que conecta distintos sentidos de manera distinta a la considerada normal. La persona sinestésica puede, natural y literalmente, «escuchar» colores o «ver» sonidos —existen diferentes cuadros relaciónales, algunos tan curiosos como el que enlaza el oído con el gusto—, pero el no sinestésico se ve obligado a impostar estas conexiones, a designar un lenguaje arbitrario (formas, colores, sabores) para poder hacer la transcripción.

Con el dominio de la imagen en movimiento por la vía del cine y el vídeo, los ejercicios de «falsa sinestesia» produjeron, entre 1930 y 1970, hitos espectaculares. Las piezas audiovisuales de Oskar Fischinger, Norman McLaren, John Whitney e incluso Walt Disney —*Fantasía* (1940), avasalladora lectura en

clave *cartoon* de clásicos de Chaikovski, Stravinski y Beethoven— parecían difíciles de superar en rigor, coherencia y resolución técnica, hasta que en 1977 Atari comercializó el Atari Video Music. El aparato, que debía conectarse a un equipo de alta fidelidad, era un visualizador musical interactivo y en tiempo real, es decir, el sonido provocaba una reacción directa e inmediata en la imagen, como si de un osciloscopio «estetizado» se tratara. El Atari Video Music sentó las bases de los visualizadores domésticos que hoy en día se incluyen por defecto en la mayoría de reproductores multimedia digitales como iTunes o Windows Media Player. Más importante aún, con la automatización del proceso eliminó el filtro de la interpretación subjetiva, de la representación.

La implantación del ordenador como instrumento musical en los noventa trajo consigo un cambio medular de la presentación en vivo. La *mise en scéne* digital consistía en la presencia estática del artista parapetado detrás de la pantalla de su portátil, y sus movimientos reducidos al mínimo requerido por el *mouse* o el *trackpad*. Nadie sabía muy bien qué estaba haciendo —era recurrente la sospecha, no siempre en broma, de que, mientras la música sonaba en *playback*, él o ella estaba leyendo sus emails o jugando al Tetris—, con lo que la perplejidad entre el público ajeno a la tradición acusmática —práctica típica de la electroacústica y la música concreta que redujo el concierto a la simple audición— era notable. Acostumbrada al formato en vivo del pop-rock y la electrónica analógica, donde los gestos del ejecutante obtenían una respuesta concisa en lo que sonaba (rasgar la guitarra, golpear los timbales, pulsar un botón, girar un potenciómetro), la concurrencia pedía, además de ser oyente, ser espectadora. Ver algo. Pero no había mucho que ver más allá de una pequeña manzana iluminada. A medida que el portátil se impuso en discursos cada vez menos especializados, el requisito de un apoyo visual se volvió apremiante. La solución al hándicap de la anti espectacularidad del laptop se halló en el mismo dispositivo. Cuando la informática redujo el audio y la imagen a datos codificados en series de unos y ceros, las formas de trabajar con cada uno de ellos se volvieron muy semejantes. Los softwares orientados a la creación de

música y la edición de vídeo, los antiguos estudios de grabación y mesas de montaje, lucían interfaces similares y se basaban en tratamientos parecidos —procesado de la señal, secuenciación sobre un código de tiempo—, lo cual facilitó sobremanera la conversión de muchos músicos en productores multimedia, y la figura del compositor-inventor, tan asociada a la electrónica, dio paso a la del compositor-programador. El talento del creador se evidenciaba en su pericia como ingeniero y diseñador además de músico. Gracias al aumento continuo de la potencia de los equipos y al progresivo refinamiento de los programas, el show audiovisual se implantó como el formato preferido para el *Uve act* digital. El concierto se entendía ahora como una instalación efímera, una puesta al día del happening multimedia, como los de John Cage, Merce Cunningham y Robert Rauschenberg en el Black Mountain College en los cincuenta o el Exploding Plástic Inevitable de Andy Warhol y la Velvet Underground en los sesenta. Esta vez, empero, sonido e imagen interactuaban por sí solos, el uno generando y alterando al otro (y, ocasionalmente, ala inversa).

Una muestra más del desplazamiento y la dispersión de los centros de influencia en la era digital —el mapa creativo dejó de estar polarizado por núcleos tradicionales de actividad como Londres, Berlín y Nueva York, y fue sustituido por una red de poblaciones periféricas (Wellington, Osaka, Turku) conectadas a través de internet—, la localidad de Chemnitz, antigua Karl-Marx-Stadt durante la etapa soviética, jugó un rol decisivo en el emergente paisaje audiovisual. La tercera ciudad del estado federado de Sajonia fue el hogar de los sellos Rastermusic y noton.archiv für ton und nichtton, ambos en activo entre 1996 y 1999. Rastermusic estaba codirigido por Frank Bretschneider y Olaf Bender, dos excomponentes de AG Geier, divertido cuarteto de electropop de finales de los ochenta con una trayectoria encomiable, dadas las dificultades que debía afrontar aquel tipo de música en el régimen comunista. El sello noton.archiv für ton und nichtton, por su parte, fue la plataforma que Carsten Nicoki, proveniente del arte contemporáneo, ámbito donde empezaba a

despuntar su hermano, el conceptualista Olaf Nicoki, empleó para dar salida a sus creaciones sonoras con el pseudónimo Noto, luego Alva Noto. Las continuas colaboraciones entre ambas marcas —algunos discos los publicaron a medias, como fue el caso de *Spin* (1996), de Noto, o *Stud Stim* (1997), de Goem— y sus muchas afinidades les llevaron a fusionar ambas empresas bajo el nombre de Raster-Noton.

El proceso de unificación de Rastermusic y noton.archiv für ton und nichtton no fue simplemente semántico. Bajo la nueva rúbrica se aliaron también tres visiones distintas del acontecimiento sonoro. Bretschneider, el más veterano del trío, aportó el interés por las correspondencias entre audio y vídeo. Bender, diseñador de profesión, el gusto por el minimalismo gráfico y los formatos experimentales. Nicoki, la simbiosis de curiosidad científica y creatividad.

La primera empresa en la que se embarcó Raster-Noton fue toda una declaración de principios: *20' to 2000*, una serie de doce CDs de periodicidad mensual, uno por cada mes de 1999, firmados por otros tantos paladines de la electrónica de vanguardia a quienes se les encargó una banda sonora para acompañar los últimos veinte minutos del milenio: Komet (enero), Upo Váisánen (febrero), Ryoji Ikeda (marzo), CoH (abril), Byetone (mayo), Senking (junio), Thomas Brinkmann (julio), Scanner (agosto), Noto (septiembre), Mika Vainio (octubre), Wolfgang Voigt (noviembre) y Elph (diciembre).

El continente de *20' to 2000* fue tan sobresaliente como el contenido: los discos, en estricta edición limitada de mil copias por entrega, se presentaron en el rompedor formato AB CD, un CD de tres pulgadas impreso sobre una rodaja de metacrilato transparente de cinco, que es el estándar del CD. Cada disco se guardaba en un estuche semicircular de plástico translúcido, y una vez completada la colección podían almacenarse en un ingenioso cofre equipado con imanes que sujetaban la docena de estuches. El proyecto, galardonado con el premio Golden Nica en el festival Ars Electrónica, sirvió para marcar las directrices a seguir por Raster-Noton en la siguiente década: productos de factura impecable, auténticos *objete d'art,* con un fuerte componente conceptual y

firmados por un grupúsculo de músicos en sintonía con la aproximación quirúrgica al minimalismo de los los tres de Chemnitz; de hecho, prácticamente todos los que participaron en *20' to 2000* acabaron publicando en el sello.

De los tres fundadores, Nicolai fue el creador más prolífico. Su fulgurante carrera acabó ensombreciendo algo injustamente los numerosos logros musicales de sus socios, en especial de Komet, vehículo con el que Frank Bretschneider se adelantó varios años al minimal techno con un sonido repiqueteante y por momentos cósmico que se supo mantener equidistante de la pista de baile y el laboratorio. Bender, demasiado ocupado al frente del departamento de arte de Raster-Noton, no pudo dedicar el tiempo necesario a su *alter ego* Byetone hasta 2008, cuando sorprendió a propios y extraños con una bomba de ritmo y ruido titulada «Plástic Star».

Nicolai, en cambio, hizo gala de un ritmo productivo anonadante. Alternó su faceta mas abiertamente exploradora como Noto, cuyos trabajos se editaron exclusivamente en Raster-Noton, con la más rítmica como Alva Noto. Bajo este alias se hizo con una posición privilegiada en el panteón de los clicks & cuts —sus dos primeros álbumes, *Prototypes* (2000) y el ciclópeo *Transform* (2001), aparecieron en Mille Plateaux—, y estableció un glosario estético inconfundible. Afilado, diamantino, quirúrgico y pese a todo ello extrañamente seductivo, el sonido de Alva Noto invocó nuevamente el error como materia prima, pero los suyos eran unos glitches distintos, de una claridad cristalina, que se enredaban con ondas senoidales de belleza glacial. Consciente de que el minimalismo no significaba necesariamente la repetición *ad libitum* de un manojo de loops, vicio adquirido en el techno por muchos productores de clicks & cuts, sino que aspiraba a extraer el máximo partido a los mínimos elementos, Nicolai se valió de módulos complejos, conjuntos de dos, tres y hasta cuatro sonidos (glitches y ondas) que se superponían en el mismo sample para, de repente, separarse en distintas asociaciones, cada una ajustada a un patrón rítmico diferente, formando juegos combinatorios en continua transformación.

Si el sonido de Alva Noto era espectacular, su presentación en directo no le

iba a la zaga. Siguiendo la pauta sinestésica, cada muestra empleada en la composición contaba con un objeto visual equivalente en el vídeo que acompañaba a la música, a cada cambio de modulación le correspondía un tipo de animación de ese objeto. La comunión entre audio y vídeo alcanzó un grado de depuración tal que la obra de Nicolai se ganó el mismo reconocimiento en el ámbito musical como en el visual.

Algo similar sucedió con el japonés Ryoji Ikeda, presencia frecuente en festivales de música avanzada, certámenes multimedia y centros de arte contemporáneo como el Pompidou de París o la Tate Modern de Londres. Al igual que su amigo y colaborador Nicolai —juntos se hicieron llamar Cyclo—, Ikeda proveyó a su música de sonidos límpidos como un láser y la envolvió en un imaginario visual hi-tech trufado de códigos de barras y cadenas de datos numéricos. Más «difícil» que la de Alva Noto por la velocidad desnucante de sus salvas percutivas y un doloroso afecto por las frecuencias en el umbral de lo ultrasónico y lo subsónico, las construcciones de Ikeda, empero, eludieron la complejidad polirrítmica y el recargamiento tímbrico del alemán en favor de un ordenamiento más ajedrezado, austero y estable, que alcanzó la plena madurez en *Matrix* (Touch, 2001), CD —forzosamente: el extremismo de los tonos imposibilitó su planchado en vinilo— que, como todos los suyos, era la extensión discográfica de un proyecto mayor que incluyó un show audiovisual y una instalación.

6. Ritmo y ruido: Pan Sonic

La monta de ruido sobre ritmos hipnóticos patentada por Esplendor Geométrico en la década anterior, quizá la aportación española más valiosa a la historia de la música electrónica, sirvió en los noventa de cuadrícula sobre la que un buen puñado de formaciones, principalmente alemanas y belgas, escribieron un relato

de la música de baile distinto al de la rave. El rhythm and noise (a menudo también referido como rhythmic industrial y power noise) de Winterkálte, Noisex, Sonar, Synapscape, Hypnoskull o Imminent Starvation habitó una realidad alternativa donde Chicago y Detroit nunca existieron y el dance se habría alimentado únicamente de influencias europeas (industrial, EBM, new beat). Sin el swing del house ni el ensoñamiento cósmico del techno, discos como *Winterkálte* (Hands, 1996) despachaban densos latigazos de bombos distorsionados y ráfagas de ruido con un ensañamiento atroz. Para los artistas de *rosters* como Hands y Ant-Zen, la pista era una zona de batalla, un proscenio donde escenificar un apocalipsis distópico, carne, sudor y paranoia sometidas al ritmo inmisericorde de unas máquinas que nunca fueron entendidas como dispositivos para proporcionar placer.

Ritmo y ruido fueron también los ingredientes principales en la receta de Pan Sonic. No obstante, el trío formado en 1993 por A/Iika Vainio, Upo Vaisánen y Sami Salo, dúo después de la salida de Salo en 1996, jugó en una liga muy distinta a la del rhythm and noise. Una liga que ni siquiera existía antes de ellos. Porque el único género donde se podría haber encasillado a Pan Sonic nació y murió con la formación de Turku, Finlandia.

Vainio y Vaisánen se conocieron a finales de los ochenta cuando el segundo entró en contacto con Hyperdelic Housers, colectivo organizador de raves del que también formó parte Tommi Grónlund, luego fundador del sello Sáhkó, en el cual debutaron Pan Sonic en 1994 con un EP homónimo al que se había sumado Salo, que hasta ese entonces operaba en solitario como Hertsi. Por aquel entonces se hacían llamar Panasonic, circunstancia que unos años más tarde, cuando su fama traspasó las aguas territoriales finlandesas, provocó una llamada coercitiva de los abogados de la marca nipona de electrodomésticos y forzó el cambio de nombre al definitivo Pan Sonic, anunciado en su tercer álbum, irónicamente titulado *A* (Blast First, 1999). Igual de irónico resultó el hecho de que la comunidad de los clicks & cuts los reverenciara como pioneros de la estética computacional, dado que el único dispositivo digital que alguna vez

utilizaron fue el grabador DAT (Digital Audio Tape) donde registraron sus temas, creados siempre en vivo con el equipo analógico customizado por el «cuarto» miembro invisible de Pan Sonic, Jari Lehtinen. A él se debió el extraño registro sónico del grupo, un machihembrado de texturas vintage, ruidos que parecían entresacado de viejos aparatos eléctricos en mal estado y *preséis* de los equipos Roland convenientemente desfigurados. La combinación de esta paleta con el peculiar tratamiento del ambiente en los temas de Vainio y Váisánen, en los que abundaban los espacios vacíos y las reverberaciones —recursos tomados del reggae y el dub, de los cuales se declararon fanáticos—, configuraron un sonido distante y desolado que hacía pensar en centrales eléctricas abandonadas y naves espaciales desiertas.

El estilo de Pan Sonic se articuló en dos líneas principales que podrían ilustrarse con los cortes que abrieron sus dos primeros elepés, «Alku», de *Vakio* (Blast First, 1995), y «Teurastamo», de *Kulma* (Blast First, 1996). «Alku» consistía en una simple senoidal continua que, al cabo de un minuto sonando sin variación alguna, se descubría que en realidad eran dos señales sumadas, una de las cuales se desprendía de la otra mediante un aumento lineal de la velocidad del LFO (Low Fequency Oscillator, oscilador de frecuencias bajas). «Teurastamo» arrancaba con una bola de ruido eléctrico, como el de una torre de alta tensión, bajo la que se abría paso un contundente beat castrense al cual se añadían descargas de distorsión siguiendo una clara lógica aditiva, para terminar estallando con la entrada de los *hats.* «Alku» reflejaba una fascinación por la fenomenología del sonido electrónico que Pan Sonic bien podrían haber descubierto escuchando los viejos discos de la colección *Prospective líe Siécle* de Philips de finales de los sesenta. «Teurastamo», por su parte, mostraba cómo esa fascinación se adaptaba a una manera de componer directamente conectada con el techno, estilo del que mantuvieron varios rasgos distintivos a lo largo de toda su discografia y que Vainio practicó, sin eludir la rareza de su criterio, en sus proyectos paralelos 0 y Philus, con el que obtuvo un pseudo-hit en los clubs gracias a la obsesiva «Kuvio 3».

7. Oídos torturados: noise y más allá

El pop y el rock de los noventa fueron definitivamente ruidosos. La industria musical, a la caza de los nuevos Nirvana tras el impacto planetario de *Nevermind* (GefFen, 1991), se enfrascó en una alocada política de fichajes que permitió la entrada en tromba de bandas «alternativas» en el mercado masivo. De la noche a la mañana, programas como *120 Minutes o Alternative Nation,* ambos en MTV, concedieron una exposición insólita a sonidos tan extraños en el mainstream como la psicodelia hipersaturada de My Bloody Valentine o los *freak-outs* atonales de Sonic Youth. El intento de saqueo a golpe de cheque de un conjunto de lenguajes hasta entonces exclusivos del underground forzó, entre el sector más recalcitrante de este, una radicalización de las formas que encontró en el ruido hiperbólico el aislamiento idóneo para protegerse de los cantos de sirena de las *majors.* El gusto por lo extremo se impuso a modo de linde territorial, la línea que debía separar el «nosotros» del «ellos», lo auténtico de lo impostado.

Esta búsqueda de límites en los que afianzar la identidad del underground «real» adquirió una importancia supina en el metal y el punk subterráneos, traduciéndose en un auge de estilos marcados por la virulencia exagerada de sus formas (black metal, grindcore, noisecore) y un contacto inesperadamente fluido con los márgenes más rocosos de lo experimental. La unión, en apariencia contra natura, de dos maneras tan distintas de entender el ruido en y como música, la del rock y la de la vanguardia, resultó ser una vía bidireccional —y duradera: una década más tarde sería transitada por incontables fusiones de metal y electrónica con el drone como denominador común— con desvíos hacia el free jazz (el saxofonista y compositor John Zorn y sus devaneos con el grind en Naked City y Painkiller; el *ensemble* God, dirigido por Kevin Martin), el ambient aislacionista Qustin K. Broadrick lo cultivó, al margen de Godflesh, en

Final; Mick Harris, antiguo batería de Napalm Death y artífice de Scorn, en Lull) y el noise (Bastard Noise, reverso de los feroces Man is the Bastard, Seven Minutes of Nausea). La fusión de materiales de alta y baja nobleza, avant-garde y el tipo de punk que no gusta en las escuelas de bellas artes, engendró un movimiento sin nombre que supo gestionar de manera admirable la tensión entre sus polos. En el punto más asequible del arco estilístico que cubrió estaban Scorn y Techno Animal (Kevin Martin y Justin K. Broadrick), formaciones que dieron al dub y al hip hop un baño de ácido corrosivo cuyas resonancias pueden apreciarse, ya en el siglo XXI, en los pasajes menos cómodos del dubstep y en el rap industrial de Dálek, Death Grips y Ho99o9.

Durante los años más activos de Scorn y Techno Animal, entre 1991 y 1998, se formó otra hornada de chavales con el oído puesto en géneros poco convencionales en busca del plus de peligrosidad que las guitarras del metal y el hardcore parecían no poder of recerles ya. Era la generación que florecería en los albores del cambio de milenio encabezada por Wolf Eyes, Carlos Giffoni y Prurient, nombres que iban a revelarse fundamentales en el noise del siglo XXI. Consciente de las demandas de esta quinta premilenio y de la creciente ampliación de sus gustos, el sello Relapse de Pennsylvania, consagrado al death y al grind, inauguró en 1992 la filial Reléase. La política editorial de Reléase nunca quedó del todo clara, pues entre sus referencias tan pronto podían encontrarse émulos (aún más) tremendistas del industrial metálico de Ministry (Cold World, Candiru) como veteranos del post-punk (Red Lorry Yellow Lorry) y ambientalistas más (Vidna Obmana) o menos (Robert Rich) cercanos a la new age. Sin embargo, en 1994 Reléase lanzó un álbum que daría a conocer a un público sorprendentemente amplio (considerando las limitaciones obvias del underground) lo que durante mucho tiempo había sido un culto secreto solo accesible para *connaisseurs* del submundo de los casetes autoeditados: el japanoise.

Venereology era el septuagésimo noveno trabajo de Merzbow, el primero que

se publicaba en Estados Unidos y uno de los más brutales según los estudiosos de su inabarcable discografía —sobre las quinientas producciones en el momento de escribir esto, incluyendo la caja de cincuenta CDs *Merzbox* (Extreme, 2000) y el *Merzcar* (Releasing Eskimo, 1994), un Mercedes Benz 230 cuyo lector de CDs reproducía el álbum *Noisembryo* en bucle mientras el automóvil estaba en marcha—. Masami Akita, el hombre detrás de Merzbow, decía haberse inspirado en el death metal para crearlo. Pero *Venereology* no sonaba a nada remotamente parecido al metal. Ni al rock. Lo que contenía ni siquiera podía catalogarse como música. Era puro ruido, sin estructura ni más sentido aparente que el de aplastar al oyente. «Este es el disco más extremo que tendrás nunca», advertía un adhesivo en la portada. Siempre y cuando no te compraras uno de Masonna o de Incapacitants, debería haber puntualizado.

Todos los anhelos de aquellos rastreadores de emociones fuertes parecían quedar sobradamente colmados con *Venereology,* un agujero negro que absorbía cualquier indicio de ritmo y armonía y las reducía a una masa amorfa, monstruosa, de distorsión *yfeedback*, la última frontera de la barbarie sónica. Después de *Venereology* no podía haber sino silencio, pues excedía todos los límites habidos y por haber. Pero el disco de Merzbow solo era la punta del iceberg de un fenómeno que venía desarrollándose a espaldas de Occidente desde finales de los setenta en Japón.

Para comprender los orígenes del noizu —«japanoise» fue un modismo inventado por los fanzines americanos— hay que tener en consideración la idiosincrasia del *angura*, el underground nipón, una construcción cultural muy distinta a la europea y la estadounidense, avezada en la abstracción gracias al papel decisivo que jugaron en ella el jazz, la libre improvisación y el rock progresivo. Bajo el influjo de ilustres precursores locales del derrumbe como la New Direction Unit, iconoclasta combo de free jazz desbocado liderado por el guitarrista Masayuki Takayanagi, o los Lost Aaraaff de Keiji Haino, algo así como free rock psicodélico, el osaqueño Jojo Hiroshige fundó Hijokaidan en 1979 con el único objetivo de «desmusicalizar» el rock, extrapolar su energía

prescindiendo de ataduras formales. Hiroshige aspiraba a «aislar la distorsión de Jimi Hendrix. Quería que el ruido que hacía cuando se volvía loco pudiera durar para siempre». Masami Akita, en Tokio, tuvo la misma ocurrencia: «Echaba de menos discos que contuvieran únicamente el sonido de los Who o Jimi Hendrix destruyendo sus guitarras, la ruidosa coda final de "21st Century Schizoid Man" [de King Crimson, n. del a.], *elfeedback* de las guitarras de los Stooges. Me gustaba esa parte de la música rock, pero desgraciadamente siempre estaba complementada con cosas que no me interesaban, como las letras estúpidas, la melodía o el ritmo. Así que decidí mezclar solo las partes violentas, ruidosas, brutales y enfermizas de una manera distinta». Aun valiéndose de técnicas dispares —Hiroshige recurrió al formato rock de guitarra, bajo y batería; Akita a las grabaciones de campo y el collage en cinta magnética—, Hijokaidan y Merzbow sentaron las bases del noizu. Pronto se les sumarían otros: Incapacitants, Masonna, The Gerogerigegege, Government Alpha, Hanatarash, K2, C.C.C.C, Solmania, MSBR, Monde Bruits... Cada uno optó por el medio que le pareció más adecuado para orquestar la destrucción total de la música: sintetizadores, guitarras, voces, objetos. Lo único que importaba era hacer el máximo ruido posible —Incapacitants lo dejaron claro en su rotundo sexto elepé, *As Loud as Possible* (Zabriskie Point, 1995), clásico indiscutible del noizu—, arrollar y ser arrollado por su energía, trascenderlo y alcanzar un éxtasis que, en el fondo, quería revivir una y otra vez el escalofrío primigenio de escuchar por primera vez una guitarra distorsionada.

El noizu resultaba profundamente desconcertante a oídos occidentales porque no se sustentaba en ningún concepto. No había ideología ni excusas. Ni siquiera tenía necesidad de justificarse. A diferencia del ruido de raíz industrial, que nació en el mundo de las ideas y albergó una retahila de significados implícitos (miedo, rabia, subversión) en tanto que vehículo de protesta, el ruido japonés era solo sensación, puro abandono epicúreo. No pretendía cambiar nada, no quería decir nada. Solamente expresaba el deseo, cuasi erótico, de ser poseído por el sonido. Su exotismo era triple: venía de un lugar extraño, alcanzaba cotas de

vandalismo auditivo sin parangón y planteaba una escucha desafiante pero visceral, sin requerimientos intelectuales.

Akita fue el primero en incursionar fuera de Japón. Un prodigioso ritmo productivo y la costumbre de adornar las portadas de sus cintas con recortes de las revistas pornográficas que recolectaba en las papeleras del metro de Tokio le granjearon muchas simpatías en la red internacional del *tape trading* de los ochenta, convirtiéndose en una presencia constante en incontables recopilatorios de todo el globo. La aparición de *Venereology* en los noventa le posibilitó el acceso a una escena, la del metal y el punk extremos, que lo recibió con los brazos abiertos. Habiéndose labrado un nombre a un lado y otro del espectro alternativo, Merzbow devino lo más parecido a una estrella que alumbró el ruidismo, un proyecto mundialmente conocido y respetado por públicos de todo pelaje. El alcance de sus colaboraciones lo demuestra: de fusionar sus avalanchas de distorsión con el metal avanzado de Sunn O))) & Boris a remezclar a Autechre, lannis Xenakis y Sun Ra; de improvisar junto a Thurston Moore (Sonic Youth), Jim O'Rourke y Pan Sonic a reventar amplificadores con Gore Beyond Necropsy, Jazzkammer y Wolf Eyes. El «éxito» de Merzbow y la tenacidad internacionalista de Alchemy Records —plataforma gestionada por Hiroshige que, además de publicar los discos de Hijokaidan, apadrinó a Masonna, Incapacitants, Aube, Solmania y Hanatarash— lograron desbloquear la circulación del noizu en Occidente, donde fue asimilado y recodificado bajo la etiqueta «harsh noise».

En el harsh noise confluyeron dos usos nudistas en principio discordantes. Por una parte, el noizu y su esencialización absoluta del rock. Por otra, el powerelectronics, deriva ultraviolenta del industrial cimentada en la obra de los polémicos Whitehouse y su fantasía de someter al público mediante la agresión verbal y sonora. De esta cópula infernal nacen formaciones como Macronympha, The Pata, Black Leather Jesús o Facialmess, que conjugan el ruido total del japanoise —«total» porque aborta toda tentativa de musicalidad, todo atisbo de organización— y el imaginario obsceno del powerelectronics (parafilias

sexuales, misoginia, apología de la crueldad, glorificación del asesinato y la tortura, delirios de dominación).

17

COMO UNA AUTOPISTA: ENCUENTROS DE ELECTRÓNICA Y MÚSICA POPULAR (1989-2002)

JUAN MANUEL FREIRE

Los últimos años han significado para el pop un tiempo tan tumultuoso como brillante. El hibridismo y la fragmentación de los géneros han traído consigo una pluralidad que pone a dura prueba la capacidad del melómano para estar al tanto de su tiempo. La palabra que resume la década de los noventa y el inicio de siglo se diría, pues, desorden: el frenesí, la identidad emulsionada, el subgénero infinito. Desorden es, además, el término que emplea Marius De Vries, productor de Massive Attack, Bjórk o la omnisciente Madonna, a la hora de referirse al reciente curso del pop: «Durante los ochenta, la mayoría de las producciones seguían un orden extremo, aplicando un esquema puramente arquitectónico a la manera en que se unían todos los elementos sonoros de una canción. Con el éxito de *Blue Lines*, ese orden se fue diluyendo y dio paso al desorden, un desorden más o menos ordenado».

La música pop, tal y como la entendieron un *Blue Lines* (Massive Attack), un *Screamadelica* (Primal Scream) o un *Debut* (Bjórk), no era un patrón estándar al que pulir las aristas, sino un relato de final abierto al que sumar elementos de otras tendencias, del soul, el dub o el dance, para formar una síntesis creadora y activa. Gracias a la labor de algunos grandes productores, lenta pero profundamente, los sonidos y ritmos de la electrónica se filtraron en la música popular de nuestra época, renovaron su imagen de modo regular. La industria,

por su parte, encontró una gallina de los huevos de oro en esta constante evolución-revolución, se lanzó a la oferta masiva de remezclas y compilaciones y convirtió al DJ en figura rock sin nada que envidiar a las de antaño. De hecho, con el éxito de The Chemical Brothers, Fatboy Slim o The Prodigy, nombres sin duda amigos del polideportivo, el rock cambió temporalmente de fisonomía, rompiendo lanzas a favor de estilos (techno, hip hop) y técnicas (sampling) que descendían de la tecnología.

Paralelamente, al tiempo que el «mezcla y acertarás» daba pie a excursiones sin billete de vuelta, algunas bandas miraron hacia el pasado para dar con un futuro más inocente: se llamó (se llama) retrofuturismo. El rock de vanguardia (post-rock) también miró, aunque seguramente sin quererlo, hacia los cauces del pasado, y en sus momentos menos afortunados resucitó el fantasma del rock progresivo; sus muchos otros aciertos, como la reinvención de la guitarra que promovieron Seefeel o Disco Inferno a partir de My Bloody Valentine, compensaron los acercamientos del género a errores del pasado. La asociación del post-rock al sonido ambient se podría emplear, además, como introducción para la mina de la indietrónica, esa electrónica microscópica en clave pop que está dictando la actualidad y que dictará el mañana, aunque a veces solo parezca un revival de la pionera IDM de Aphex Twin.

Sin duda desorden es buena palabra para hablar de esta época, pero también paradoja, contradicción o, por qué no, anarquía. Sirvan las siguientes líneas como guía de campo a este ciclo confuso, imponente, próspero, inacabable y desmesurado, que cambiará sin freno y sin apenas miedo en los años que vendrán. Como justamente decían Adonis: «No hay vuelta atrás».

l. La fiebre de Madchester

Bésame donde no brille el sol.
El pasado era tuyo, pero el futuro es mío.

La culpa la tuvo el éxtasis. Después de años de pop en claroscuro Qoy División, The Smiths), de clubes elitistas donde importaba más tu aspecto que tu música favorita y de un gobierno, el de Margaret Thatcher, cuyo objetivo prioritario era el fin de la comunidad («no existe la sociedad, solo existen los individuos», sentenció la Dama de Hierro), la llegada de la nueva droga (y de su son: el acid house) supuso una bendición para la juventud de Manchester. Del magisterio del The Hacienda surgió una generación de bandas rock con amor por los procederes dance, una generación que tenía ante sí la opción de superar un pasado mediocre. Héroes del pop de todos los tiempos, Happy Mondays y The Stone Roses han quedado como las cabezas mejor amuebladas de una escena que, prolongando la corriente avant-funk de Quando Quango, fortaleció de modo espectacular y del todo trascendente el entendimiento entre las estructuras del rock y de la música de baile. *Right on, right on.*

Del dance-rock como medio de trascendencia

Nublada, herrumbrosa y sin espacio para el escapismo, Manchester siempre había sido un sitio fértil para el mejor pop. Pero hasta el aterrizaje del éxtasis, el color de sus grupos (The Buzzcocks, The Fall o, por supuesto, Joy División) siempre había sido un gris de mal humor, introspección y crudo existencialismo. Aprovechando lo aprendido en The Hacienda, Thunderdome o Konspiracy, algunas bandas «de guitarras» cultivaron un rock psicodélico, movido y altivo que les ahorrara autoflagelación. «A finales de los sesenta vino la psicodelia, a finales de los setenta el punk, y a finales de los ochenta, cuando parecía que ya no iba a pasar nada... ¡Bang! Llega el acid house —cuenta Gary “Mani” Mounfield, bajista de The Stone Roses—. íbamos al The Hacienda dos o tres

noches a la semana, nutriéndonos de todos esos sonidos de Detroit y de Chicago, de Todd Terry, Marshall Jefferson o Larry Heard, y sufrimos un cambio de mente absoluto... Era como estar viviendo el surgimiento de una nueva era punk.»

The Stone Roses (1989), debut con reminiscencias de los Byrds, era un derroche de fuerza: participando de la euforia del éxtasis, ofertaba una colección de eficaces himnos de libertad para los jóvenes de su ciudad y, por extensión, del resto del mundo. «Si puedes transportar a tu gente hacia otra dimensión, estás haciendo bien tu trabajo. Queríamos tocar la mejor música del mundo y dar a la gente grandes momentos, la sensación de flotar por encima de la mierda.» Y el tedio terminaba en sus surcos, con canciones de corte lapidario —«I Am the Resurrection», himno indiscutible del año— y un narcisismo que oponía altanería a la depresión del pasado. Se impuso vestir cómodamente, sonreír y decirle a Maggie que se muriera. «Escupiré en la tumba de esa zorra cuando la palme —dice Mani concentrado, desposeído del buen humor que le caracteriza —. En serio, era una zorra. Declaró la guerra a la clase obrera. En realidad, lo único que podemos agradecerle es que su mandato condujo a una de las mejores eras que se recuerdan para el pop británico.»

Especialmente memorable fue el caso de Happy Mondays, que aportaron a la revolución popular una saludable y divertida dosis de picaresca gangsteril. Comandados por *unfrontman* algo bocazas (Shaun Ryder) y animados por un go-go aspaventoso (Bez), cuando la música blanca parecía caer irreparablemente por un tobogán de monocromatismo, en 1990 el quinteto sentó cátedra con *Pilis ‘N’ Thrills and Bellyaches*, su tercer y mejor disco, una visión nueva, canallesca y absolutamente norteña del rhythm’n’blues que aprovechaba al máximo la producción de Paul Oakenfold y daba al indie un sentido del ritmo que no tenía desde la fusión psicodelia-soul de Small Faces: nada de colgar al DJ, como decía en «Panic» aquel Morrissey antipático; mejor unirse a la causa del baile. «Nunca vestimos uniforme —explica Mani con entusiasmo—, ni nosotros ni Happy Mondays seguíamos esa leyenda indie que separa en guetos al pop y, qué sé yo,

algún otro sonido excitante, como el reggae. Los dos grupos participábamos de estructuras pop, pero manteníamos un talante inconformista en sintonía con la filosofía abierta que rodea a la música electrónica de baile.»

Auge y declive de Madchester

El 23 de noviembre de 1989, The Stone Roses y Happy Mondays hicieron juntos su primer Top of the Pops gracias a «Fool's Gold» y «Hallelujah», respectivamente, en lo que algunos consideran el auténtico comienzo de los noventa. «Hallelujah» era el corte principal del *Madchester Rave on EP,* que renombró a Manchester por razones consistentes: la ciudad agitaba el tejido musical moderno, se abría veinticuatro horas a la fiesta y era espacio abierto a la comunión de ideologías. Y es que «Madchester» supuso toda una escena, con sus propias bandas (a las ya mentadas, sumen The Charlatans, Inspiral Carpets, Northside o Paris Angels), su propia ropa *(baggy,* esto es, «que hace bolsas»), sus propios clubes y sus propios lemas: «Y en el séptimo día, Dios creo Manchester», «Woodstock '69, Manchester '89», «Esto no es Manchester, esto es un trip» o los de la serie «Cool As Fuck»; sentencias impresas sobre camisetas que vistieron *hooligans* de Manchester y Londres, Liverpool y Leeds, hermanados por la droga, la música, la necesidad de una escapada.

«Antes del éxtasis, lo mejor que podíamos hacer los sábados tarde era ir a algún partido de fútbol y matarnos los unos a los otros, aunque nunca supimos bien por qué hacíamos eso —dice Mani, y se ríe—. Con el éxtasis, dejamos de acuchillarnos. La gente comprendió que al gobierno le interesaba que estuviésemos separados, y que el fútbol nos mantuviera enfrentados.» El maxi de «World in Motion», himno del equipo de Inglaterra para el Mundial de 1990, es uno de los mejores souvenirs posibles de una época irrepetible. New Order compusieron la música, Graeme Park y Mike Pickering mezclaron la primera cara, Andrew Weatherall la segunda, y el actor Keith Allen —habitual del The Hacienda mientras filmaba en Manchester la serie *Making Out*— se encargó de

la letra. Cuando el equipo gritaba, enfervorecido, *«It's Efor England!»*, unos lloraban de emoción y otros de risa.

Desde la cima solo puede verse la declinación. A finales de 1990, Shaun Ryder entraba en el primero de sus muchos intentos de rehabilitación (heroína, crack...), y The Stone Roses se encontraban en mitad de una interminable serie de batallas legales con el sello Silvertone, que derivaron en seis años de silencio y, finalmente, un regreso desapasionado: *Second Corning*. La crisis de Happy Mondays alcanzó el cénit en el año 1992, con la edición del mediocre *Yes, Please!*, en un contexto en el que los excesos de Ryder habían cobrado más importancia que la música. El testamento del grupo (o mejor dicho, el coste de su grabación en las Bahamas) dio la estocada de muerte a Factory Records y, tristemente, a toda una era de felicidad encomiable. Despierto, brillante, Ryder resucitó en 1995 como Black Grape (con un debut de irónico título: *It's Great When You're Straight... Yeah)*, pero esa es otra historia.

La insurrección de Primal Scream

La influencia de Madchester dejó un rastro favorable en el pop inglés de los últimos ochenta y principios de los noventa. Fuera de la urbe, muchas bandas con inquietudes, de Jesús Jones a Pop Will Eat Itself (dos ententes unidas por un cimiento: The Bomb Squad), de EMF a The Farm, The Soup Dragons o los malogrados World of Twist *(Sons of the Stage)*, encajaban riffs de guitarra con beats de acid house. Pero la cumbre de la expresión pop de la cultura del éxtasis llegó más tarde: se llamó *Screamadelica* (1991), y estaba firmada por un grupo que, hasta aquel día, había demostrado mucho más afán revivalista que capacidad para ver el futuro.

Nadie en su sano juicio lo habría previsto. Al fin y al cabo, *Sonic Flower Groove* (1987) y *Primal Scream* (1989) eran simples copias al carbón del rock de los sesenta, ejercicios de involución en cuyos surcos podía entreleerse «cualquier tiempo pasado fue mejor». Por suerte, el éxtasis causó efecto en una banda sin

excitación, que convenció a un todavía novato Andrew Weatherall para rehacer juntos uno de sus temas más dignos, «Fin Losing More Than Ever I'll Ever Have»: el resultado, increíble para una banda y un productor sin experiencia, fue el clásico «Loaded». Y en septiembre del noventa y uno se editaba *Screamadelica,* un disco que ha pasado a la historia como perfecto culmen de los logros de Madchester y que muchos (entre ellos, el arriba firmante) consideran más propiedad de Weatherall que de la banda de Bobby Gillespie. «Me dieron plena libertad con las canciones —confirma el productor—. Me dejaron solo y con libertad para hacer lo que quisiera. Me entregaban un tema y, al cabo de una semana, más o menos, regresaba con la versión para el disco. Y siempre les encantaba. La canción que más costó terminar fue "Shine Like Stars", cuyas primeras mezclas no acabaron de gustarles.»

Aunque también hay rastros de Hypnotone, The Orb y Jimmy Mller en las mezclas del disco, se debe considerar *Screamadelica,* álbum aclaratorio de la rutina del éxtasis (de las visiones celestiales de «Loaded» al ocaso de «Fin Comin' Down»), como la primera obra cumbre de un productor con visión. Su combinación de psicodelia y sonidos dance aprovechó canciones notables («Don't Fight It, Feel It», «Movin' On Up» y, sobre todo, «Higher Than the Sun») para ofertar al pop una visión abrumadora donde queda demostrado que emoción e innovación pueden ser correlativas. «Aquel disco consiguió introducir a muchos indie kids en la música de baile; cuando llegó, a la gente que detestaba el acid house empezó a gustarle esa música. Y no ha dejado de influir hasta el día de hoy.» Gospel, reggae, freejazz, country blues, disco, rockabilly, punk, soul, acid house: eclecticismo sin cortapisas. Sin esta genial obra maestra, nunca habríamos tenido a One Dove ni The Chemical Brothers, y tampoco a los más recientes Radiohead. Tan amplio fue el alcance de su estrépito.

2. El día después

> Si vas a emplear la tecnología en hacer un disco, tienes que hacerlo con sentimiento. En caso contrario, el disco que terminas haciendo no merece escucharse.
>
> MARIUS DE VRIES

Los acercamientos tradicionales al pop se convirtieron en anticuados: en su lugar se dio cancha a las técnicas de montaje del DJ, el diseño de sonidos, la licuación de géneros, etcétera, aunque muchos se limitaran a colocar un loop para adjudicarse la modernidad. Pero mejor centrarse en aquellos nombres que modernizaron el género de manera profunda, a base de una concienzuda agrupación de lo tradicional y lo elucubrante. Se pueden otorgar estos méritos a One Dove, Saint Etienne o la genialoide Björk, maestros de la unión del dance al pop de radiofórniula, pero la honestidad, la seriedad obliga a subrayar la importancia de la labor de sus productores, y a escuchar las palabras de estos visionarios en la sombra. A última hora son ellos quienes cambian las cosas, quienes son requeridos por mánagers inteligentes para reactivar carreras o propulsar a estrellas novicias.

En busca de una sinergia con el enemigo, la música estrictamente rock resolvió usualmente la síntesis del modo más expeditivo, empleando elementales trucos sonoros y poniendo un sinte donde antes hubo una eléctrica (véanse Apollo 440, Audioweb o Garbage). Fatboy Slim aparte, la fórmula de llevar sonidos tradicionales a la pista fue mejor resuelta por grupos con *background* en la electrónica: 808 State, The Prodigy, The Chemical Brothers. Estos últimos avanzaron un género, el del breakbeat (o big beat, cuando más fresco y estúpido), en el que guitarras y cajas de ritmos sonaban juntas con la mayor naturalidad del mundo; es el trip-hop acelerado y engordado hasta la clembuterosis, el sampler al servicio del riff pegadizo, la velocidad y la alta energía.

El pop después del éxtasis

> Para el pop moderno, la colaboración con la electrónica es importante; es imprescindible. Es terrible ser un purista en tiempos en lo que todo es posible. Cuando una banda de pop se deja remezclar o producir, no solo está abriendo su mente, sino también la de sus fans. Hay que aplaudir esa actitud.
>
> TEEVOR JACKSON, The Underdog, Playgroup

Durante los primeros meses de 1992, Andrew Weatherall consagró buena parte de su talento, tiempo y energías en producir los primeros temas de One Dove. El trío escocés se sentía inspirado por Beach Boys y las producciones de Phil Spector, por el mejor pop de siempre, pero quería filtrar ese clasicismo por todo lo aprendido a través de las drogas, de la bebida y la música de baile: de la cultura de clubes en todo su esplendor, vaya. Como no sabían escribir dance, decidieron dejar sus canciones de melodrama y amor supraterrenal, sublimadas por la sutil y magnética voz de Dot Allison, en manos del productor más celebrado que existía por entonces. «Fue Dot quien me convenció —explica Weatherall—. Me cantó las canciones al oído, una mañana, en un bote a orillas del lago de Rímini. Y el procedimiento fue tan cómodo, tan libre como el que usé con Primal Scream: me pasaban las bases de las canciones y yo las terminaba en mi casa, sin ninguna clase de condicionante.» Cien por cien Weatherall, *Morning Dove White* (1993) era la secuela lógica de *Screamadelica*, la banda sonora de la crisis post-rave, el sonido de la melancolía que sucede al éxtasis: una salva de pop, ambient y dub en clave feérica. Fue el mejor disco inédito de 1992: debido a problemas contractuales, tardó dieciocho meses en salir a la calle. «Cuando apareció, muchos productores ya habían copiado mi sonido, de manera que no resultó tan sorprendente. Pero One Dove se acabaron

por culpa de su compañía, que nunca les apoyó.» El talento de Dot Allison, compositora versátil, intérprete sugestiva y conmovedora sin esfuerzo, ha tenido tardía secuela en *Afterglow,* debut de hipnóticas y sensuales canciones confeccionado al alimón con Kevin Shields (My Bloody Valentine), Richard Fearless (Death in Vegas) o el mismísimo Hal David.

El enlace con David recuerda las ambiciones de One Dove y su conexión con otro grupo llamado a establecer un puente entre el pop y la cultura de clubes. Estetas redomados, teóricos de la canción pop, Saint Etienne abrazaron la electrónica para dar a sus canciones un tono de modernidad e innovación, una fuerza inmediata de actualidad. «Siempre quisimos ser un grupo de pop moderno —dice Pete Wiggs, fundador del proyecto junto a Bob Stanley, periodista musical— Y a principios de los noventa, la música de baile era el sonido más moderno. Como The Stone Roses y Happy Mondays, queríamos desdibujar las líneas entre diferentes géneros, acercar los contornos orgánicos de la canción a la excitación que causaba la música que se escuchaba en los clubes.» Como los firmantes de *Morning Dove White*, Saint Etienne no tenían el más leve conocimiento en música de baile, pero el sampler de rigor y el productor Ian Catt bastaron para culminar *Foxbase Alpha,* que se desarrollaba según los *stores* de Barry y Morricone («nuestras canciones son bandas sonoras imaginarias»), el mejor sonido italo, la experimentación dub y, por supuesto, el más exquisito pop clasicista. «Al fin y al cabo —explica Ian Catt—, lo importante era que la voz de Sarah Cracknell sonara lo mejor posible, y que las canciones petaran de miedo, pero es cierto que nos interesaba explotar el sampler, emplearlo como surtidor de loops pero también de elementos ignotos, sonidos concretos, diálogos de películas.»

Este balance entre eficiencia y personalidad ha sido el principal obstáculo de Saint Etienne para conseguir su sueño de alcanzar el *top ten:* el suyo, como el de Stephin Merritt (The Magnetic Fields) o el Lawrence de Denim, es un pop totalmente metagenérico, más preocupado por explorar y subvertir los perfiles del género que por conseguir un impacto en el oyente. El objetivo del grupo no

es el de provocar emociones, sino presentar filias, obsesiones y cultismos con la mayor imaginación y con melodías. Por encima de todo, son fans del pop moderno y se sienten obligados a seguir su curso. «A mucha gente le inquieta, le parece algo sospechoso que cambiemos de estilo con cada disco. Pero eso, simplemente, tiene que ver con lo que nos gusta en cada momento. Es así de sencillo: no queremos aburrirnos. Podríamos habernos quedado en nuestro primer sonido y no variar un ápice en ningún momento, pero preferimos probar constantemente nuevas sonoridades, nuevas formas de producción», dice Wiggs. Poco importa que Pete, Bob y Sarah hayan también trazado líneas alrededor del eurobeat *(Tiger Boy)*, el *easy listening (Good Humour)* o el post-rock centroeuropeo *(Sound of Water):* para muchos (como sus dignos herederos Dubstar, Mono o Peach), no obstante, Saint Etienne siempre serán *So Tough* y su síntesis *defound sounds*, melodías brillantes y ambientes de aire surrealista.

Las obras de Björk, aunque de mayor carácter emocional, están of reciendo también un caudal de líneas multigenéricas de sonido. *Debut*, todavía su disco más equilibrado y completo, a la vez que el más visceral y el más complejo, cruzaba pop con ritmos de baile y sonidos del folklore de su natal Islandia, el jazz o las bandas sonoras. La emoción que muestra Marius de Vries al recordar su grabación es muy explícita: «Cuando Björk me llamó para participar en las sesiones, traje conmigo un montón de sonidos que nunca habían encontrado casa, por ser demasiado abstractos o demasiado raros, y ella correspondió espléndidamente a todos: coincidían con lo que tenía en su cabeza. El disco se grabó más o menos rápido, con ella, mi amigo Nellee Hooper y yo trabajando codo con codo, totalmente libres». Para la grabación del muy ambicioso *Post*, al núcleo de producción se sumaron Graham Massey, Tricky y Howie B., dando como resultado un disco heterogéneo y admirablemente flexible que, sin duda, supone todavía un irreemplazable testimonio musical de los noventa. Y *Hyperballad* —melodrama para la pista de baile— quizá lo mejor que Björk haya grabado nunca.

Sus siguientes discos vinieron a potenciar el lado íntimo de la artista. Y es que

esta chica tímida e hipersensible, que basa su vida en los auriculares y que solo sueña con música, fue incapaz de soportar las duras presiones de la fama. «Mi inconsciente lo había pedido. He estado aguantando la respiración en Londres durante cuatro años», le contaba a *Raygun* sobre *Homogenic*, grabado en colaboración con Mark Bell (LFO). «Emocionalmente, este álbum es sobre llegar a lo más hondo y buscar el camino hacia arriba. Desde el prisma de las emociones, es el disco más oscuro que he hecho, pero también guarda mucha esperanza dentro.» Partiendo de techno fracturado, la Gudmundsdóttir propuso aquí una algo fría reelaboración de su expresiva canción de siempre. Y al igual que en *Vespertine*, la inspiración está en su soledad y su intimidad, su distancia de un mundo que contempla a la vez con desconsuelo y esperanza, y su confianza en la música —como Selma, su personaje en *Dancer in the Dark*— para obtener una vida que realmente merezca toda la pena.

El rock después del éxtasis

> Todos bebemos de muchos sitios. La música electrónica ha tomado influencias del rock y las bandas de guitarras están usando samplers y tocadiscos; funciona en ambas direcciones.
>
> JACK DANGERS, Meat Beat Manifestó

Recapitulando en la historia de la música de nuestros días, parece obvio que mucho rock moderno aprehendió —casi nunca bien: Primal Scream, The Jon Spencer Blues Explosión, y dejemos de contar— unas formas electrónicas enraizadas históricamente en géneros con una energía e inmediatez del todo parejas a las suyas: reggae, dub, electro y, sobre todo, hip hop. Pero no menos cierta, y más productiva, fue la aplicación del espíritu del rock a la música de baile, el llamado dance-rock: una conexión que comenzó en los días de Madchester y resucitó con fuerza gracias a The Chemical Brothers, The Prodigy

o la más popular encarnación de Beck, la del álbum *Odelay,* que recuperaba el aliento groovy de Madchester para juguetear con las raíces del folk estadounidense.

A pesar de su progresivo descenso, la importancia de The Chemical Brothers continúa libre de escepticismo. Nadie pondrá en duda que *Exit Planet Dust* es una obra maestra, y que su colisión de hip hop, acid house y frases de rock abrió la puerta no solo al big beat, sino también a una auténtica revitalización popular de la música de baile. «En cierto sentido, *Exit Planet Dust* sirvió para que muchos vieran que un disco de baile podía tener la misma intensidad que uno de rock, la misma rabia que uno de punk o la misma capacidad melódica que uno de pop —comenta Tom Rowlands—. Creo que lo que faltaba en ese momento era un conocimiento en primera persona de lo que podía aportarles la música electrónica. Simplemente eso.» Su posterior *Dig Your Own Hole* se embebía todavía más de la actitud y los sonidos del rock. *Surrender* —el comienzo del declive— era una cansina inmersión en el acid de la vieja escuela. Y *Come with Us* —la definitiva doblegación de Rowlands y Ed Simons a los fáciles y ruinosos trucos que suele utilizar la peor música de baile— huele a ataraxia por todas partes.

El muy elaborado y absorbente hedonismo de *Exit Planet Dust* permanece hoy como lo más influyente de su carrera. Con la ayuda de grandes colecciones de discos —donde caben el garage punk y el surf rock, el ska y el northern soul— y de samplers de alta capacidad, algunos tipos peligrosos quisieron vengarse del techno progresivo uniendo la dinámica del rock a los géneros del hip hop y el acid house («nuestros dos amores principales», dice Tom Rowlands) en el popular estilo del big beat, banda sonora para la repetición de las mejores jugadas futbolísticas. Monkey Mafia trazó un hedonismo casi insuperable, Bentley Rhythm Ace animaron el cóctel con puzzles sintéticos, y Lionrock (Justin Robertson) supo deslizar sus fifias de chico mod en la mezcolanza, pero el verdadero campeón de liga fue Norman Cook (alias Fatboy Slim), ex indie-rocker con una habilidad insuperable —su segundo álbum, *You've Come a Long*

Way, Baby, era un castañazo detrás de otro— para conjuntar riffs pegadizos, grooves de bajos gordísimos y ganchos vocales del todo infecciosos.

La furia del rock impulsó igualmente a The Prodigy a redefinir su techno de raigambre hardcore. La importancia en *Music for the Jilted Generation* del rave se intercambió por energía punk en el masivo *The Fat of the Land*, el disco que los convirtió en estrellas del rock. Como 808 State y Orbital, Underworld y The Chemical Brothers, aprendieron pronto a entregarse al directo —en estadio—, como si fueran un grupo rock de toda la vida. «Hay tan poco reto en ir a tocar para crios tan fuera de sí —le contaba el carismático Keith Flint a Félix Suárez, en *Rockdelux,* a propósito de la era rave—; en realidad, no podían escuchar nada. El gran punto de inflexión fue cuando no estábamos en nuestro mejor momento. No sé, alguien venía y decía: "Oh, sí, Prodigy, ritmos y tal, son muy duros". Pero no nos ponían en un escenario rock. Nos depreciaban en carpas, en *warehouses,* con Red Hot Chili Peppers y Helmet... Pero estábamos seguros de que lo que hacíamos tenía una base sólida, con raíces, y entonces decidimos salir, y soltar agresividad, y nos dimos cuenta de que era, es, real.»

Es significativo que The Prodigy hubieran de tener canciones macizas, un *frontman* fotogénico y riffs de heavy metal para triunfar en Estados Unidos, un país donde la incorporación del rock al techno ha quedado en las manos —o mejor dicho, las pezuñas— de los malintencionados iconos del rock industrial (Nine Inch Nails, Ministry, Marilyn Manson). La síntesis estadounidense entre electrónica y rock tan solo brilló en la cantera Grand Royal (Luscious Jackson, Sean Lennon) y en los primeros discos del *enfant terrible* Beck, donde el blues del Misisipí cambió de forma e idea. La producción de Dust Brothers convirtió su *Odelay* en disco de absoluta referencia: suenan country y folk, la psicodelia clasica resurge de las cenizas, pero como en un sueño delirante —los productores de *Paul's Boutique* (Beastie Boys) en forma absolutamente gimnástica— el realismo se desfigura. Bajo la influencia de ese rock psicodélico y algo surrealista, The Beta Band consumarían en EPs como *Champion Sounds, The Patty Patty Sound* y *Los amigos del Beta Bandidos* un tridimensional pop

folk que se diría un atajo entre el krautrock y las fiebres bailables de Madchester, o algo parecido. La música nunca descansa.

3. Algunas notas acerca del remix y su ejercicio

> Todo estaba allí, más o menos, pero convertido en algo diferente, transformado, roto, hecho nuevo. / Incluso la letra de la canción había cambiado de forma. / El bajo de mi ciudad natal, alimentado de algo indecente, de sonido disco. / Soy yo tocando, de eso estoy seguro / pero, no sé, es como sexy. / Mierda, era casi Bootsy Collins.
>
> Jeff Noon, *La aguja en el surco*

«El concepto de remix es uno de los más importantes del siglo veinte —comenta Jeff Noon, refiriéndose a una de las ideas clave de su literatura—. Sus raíces están insertas en lo más hondo de todas las culturas, pero fue gracias al dance que empezó a manifestarse. Aunque está acabando con la visión individual del artista, el remix es positivo porque introduce una cualidad líquida en la expresión artística, una suavidad, una apertura.» Como demuestran sus entusiastas palabras, Noon es uno de los pocos escritores —el único— que ve un futuro para la literatura donde la mayoría ve al enemigo. Adora la tecnología, se inspira en las músicas electrónicas y, más significativamente, cultiva una peculiar clase de prosa, la ficción remezcla, reelaborando textos propios o ajenos en versiones nuevas, como hubiera hecho un William S. Burroughs poseído por el dub. Su volumen de relatos *Pixeljuice,* igual que la revisión de *Psicosis* que realizó Gus van Sant o el enorme *Since I Left You* de The Avalanches, resumen del pop a base de samples, ejemplifican la presencia del remix en la cultura de nuestro tiempo. En estos días, no existe obra intocable ni totalmente finiquitada: los artistas producen bases para enviarías más tarde a una colectividad donde

otros las retuercen en su beneficio.

Vivimos en la era de la remezcla, de la transformación y también de la malversación, y esta continua e intensa práctica constituye uno de los ejes sobre los que ha girado la música popular de los últimos años, ofertando tanta excitación como sobresaturación insustancial. La remixología no ha servido solo para descubrir las posibilidades más o menos jugosas de las relaciones entre la música popular y la vanguardia, sino también para alimentar las arcas de una industria que ha encontrado en la remezcla una forma sencilla de enriquecer sus bolsillos y reflotar carreras hundidas en la más profunda de las apatías. Everything But the Girí estarían en el limbo de no haber convencido a Todd Terry de que rehiciera «Missing», su éxito ibicenco. Este es un ejemplo de remix que, básicamente, reconstruye en epatante la fuente primaria, y cuyo mérito artístico ya reside en la versión beta. El remix vital es aquel donde apenas queda huella de la fuente, y el alquimista que retoca, más afín al riesgo que al comercio, consigue transferir el tema a su percepción íntima; reconstruir su esencia.

La remezcla como negocio

La interpretación que otras personas realizan de sonidos ajenos puede ser sugestiva, remarcar la certeza, visceralniente, de estar habitando un mundo acuoso. En su forma original, aplicada al house y el disco, los remixes no solo significaban que el pop podía cruzarse con el sonido de club y viceversa, sino también que muchos DJs y productores de talento podían conseguir el reconocimiento cuando las multinacionales dominaban el espectáculo. Hoy por hoy, no obstante, supone, con demasiada regularidad una herramienta para la proyección de una canción en la radio o su uso en pistas. «El mercado dance ha estropeado el concepto de remezcla —explica Trevor Jackson, que como The Underdog remezcló a Everything But the Girl («Driving») o los mismísimos Radiohead («Climbing Up the Walls»)—. Lo que manda es el cuatro por cuatro.

Yo nunca convertiría un tema de Massive Attack en un tema de progressive house... Un buen remix es un remix con ansias de crear algo nuevo.»

Muchos artistas «tradicionales» se han dejado tocar por la electrónica, un sonido que puede renovar su imagen de cara a los tiempos que corren —véase, por ejemplo, el flagrante caso de Tori Amos, trasladada del estatus de diosa introspectiva a diva petarda en cuestión de un simple doce pulgadas: remezcla de «Professional Widow» a cargo de Armand van Helden— para acaparar las miradas de esos compradores a los que la unión de guitarra, bajo y batería ya suena macilenta, figurar en el catálogo de las «nuevas tendencias» e involucrarse en el *zeitgeist* de los tiempos: maniobras fraudulentas en la hipocresía. Y es que la remezcla puede ser una manera fácil para los grupos de obtener una mediana credibilidad gracias al esfuerzo de otros. Valga el ejemplo de Sneaker Pimps: escuchando las remezclas que de ellos realizaron Armand van Helden, Fila Brazillia o Andrew Weatherall, se podía llegar a pensar que unos mediocres merecían nuestros euros.

La remezcla como arte

La tecnología como lápiz. El proceso como composición. La postproducción como creación. Las buenas remezclas, claro, prometen escuchar un original de otra manera, aunque los fans más estrictos de ese corte y los melómanos más cómodos reparen en la obliteración. Mejor aún: el despiece. Un gran remezclador, Adrián Sherwood, demostró en su remezcla dub del *Vanishing Point* de Primal Scream *(Echo Dek)* que una revisión podía superar a un notable material genuino, quizá porque el maestro de On-U Sound conoce más a fondo el espiritismo dub que la banda escocesa. En algunos casos esos discos de remezclas que tanto proliferaron en los noventa pueden pesar como losas: un buen ejemplo sería *Muminati,* colección de remixes donde The Pastéis dejaban retorcer su meloso indie-pop por las cultivadas manos de personalidades de la electrónica y el pop de vanguardia, como Bill Wells, lan Carmichael y Kid Loco,

con revisiones de «The Viaduct» que dejaban en entredicho la gracia y capacidad evocadora de la primera, «auténtica», «genuina» versión. Esa misma tendencia —el replicante superando al humano— se encuentra en los *Experimental Remixes* de The Jon Spencer Blues Explosión, en el disco que enfrentó a *The Auteurs Vs.* µ-*Ziq* y, aunque con una connotación algo diferente (más que cópula, esto es incesto), también en *Rhythms, Resolutions and Clusters,* la remezcla que los mismos Tortoise hicieron de su primer disco, superándolo con creces. Y hasta en *Remixed*, donde Jim O'Rourke, Spring Heeljack o U.N.K.L.E. se llevan al huerto *Millions Now Living Will Never Die.* La copia supera al germen. Y en nuestro mundo, eso es una revolución.

El remix es una versión moderna de la colaboración: hace posible que los artistas interactúen y compongan música juntos, unidos en la distancia. A diferencia del mainstream, el artista underground no busca remixers para conseguir el éxito o la credibilidad: lo hace por amistad. No persigue la credibilidad; ya la tiene. Y en el caso de escenas más o menos localizadas (como la de Mego en Viena, o Morr Music en la siempre movida Berlín), posibilita una identidad comunitaria más fuerte, una escena más fértil y, por tanto, más viva, más atractiva. Puro *gang bang* creativo, a veces resultante en volúmenes insólitos que se apoyan en la remezcla y miran al purismo con prepotencia: ahí queda el *Let Us Replay!* de Coldcut, disco de remezclas de un disco construido por remezcladores, o *Endlessnessism* y *Chínese Whispers,* dos CDs experimentales donde un único pasaje se embellece y reconstruye sin cesar a lo largo del disco, pasando de mano en mano. Bonitas aventuras en la ciencia sónica que, hace tan solo un par de décadas, nunca nos habríamos atrevido a soñar.

4. Ejercicios de retrovisión

Dicen que el próximo gran suceso ya está aquí, / que la revolución está

> cerca, / pero lo que queda claro / es que solo es una pequeña parte de la historia repitiéndose.
>
> PROPELLERHEADS & MISS SHIRLEY BASSEY,
> «History Repeating»

El futuro ya no es lo que era. Este siglo XXI se diría un poco chapuzas: si la ciencia realmente adelanta que es una barbaridad, ¿dónde están esos coches que planean sobre el asfalto? ¿Dónde pueden adquirirse aquellos androides que resuelven toda clase de anomalías domésticas? Nuestras vidas todavía penden del hilo de la mortalidad. De un tiempo acá, esta época desencantada y nihilista por excelencia ha necesitado una recuperación del pasado —de los tiempos en que el mundo ignoraba los peligros ecológicos del Tupperware o el mismo plástico— para inventarse un futuro *a la page*. El pasado se reconfigura en los márgenes del pop contemporáneo. Y no únicamente desde el lado estético (aquellas aeronaves cósmicas, androides sabios y superhéroes de los cincuenta y sesenta forman parte del magín del pop retromoderno), sino también desde el estrictamente sonoro. Pero una cosa es rescate y actualización eficaz, y otra muy distinta es el pastiche (Air, Daft Punk, Phoenix), fenómeno pródigo movido por filias cuestionables de la historia (negra) de la música popular.

El retrofuturismo

A lo largo de la década de los noventa, la nostalgia por el antiguo futuro absorbe y domina tenazmente los reinados de la cultura popular. Hay quien lo llama «technostalgia», pero la mayoría dice «retrofuturismo». Significa dar vuelta atrás a las frases y conceptos característicos del futurismo que existió en los cincuenta y los sesenta, como si nuestra época de contraindicaciones no admitiera tantas ilusiones como aquellas. Por el lado estético, abundaron los motivos de la ciencia ficción y del espacio, en busca de un escapismo con ideas realmente

originales. «Nos gusta aquella ciencia ficción porque era más atrevida que la de ahora —comenta Ann Shenton, de los retrofuturistas y algo terroristas Add N To (X)—. Tenían ideas más animales, más nuevas, más osadas. Es el caso, por ejemplo, de *Engendro mecánico* y su argumento de violación robótica... Es asombrosa esa idea de que un robot insemine a Julie Christie mientras el marido está fuera de casa. Nuestro vídeo para "Metal Fingers in My Body" reconstruye esa idea, pero a la inversa; desde nuestra visión, preferimos que la mujer se folie al androide.»

En sus mejores casos, la recuperación de ese pasado ideal es decididamente irónica e inteligente, o está acompañada de una aportación propia del artífice. Este es el caso de Add N To (X), y también de Stereolab, Pram o los artistas del sello Tricatel. Pero ¿cómo suena el retrofuturismo? Se caracteriza por el empleo de antiguos instrumentos electrónicos, atractivos en su carácter pintoresco, que las bandas añaden al conjunto de bajo, guitarra y batería o convierten —como Add N To (X)— en su único suministro. Desde el ubicuo aparatejo del teremín, elemento inherente al sonido de Portishead, que interpretaban la melodía de «Mysterons» con la ayuda de este pirulín de ondas magnéticas, hasta antiquísimos teclados como el Moog, el Optigan y el Chamberlin, esta tecnología arcana fascina a los amantes de la excentricidad y la distorsión, entre otras cosas por la posibilidad de trastearla sin que peligre. «Usamos estos teclados porque tienen más clase y personalidad, y porque son aparatos más compactos, por lo que es fácil practicarles la cirugía. Los teclados Korg son una auténtica estafa, se estropean así por así. Y no queremos llevarnos de gira a un especialista de la marca.»

En su prolífica carrera de usurpadores de la prototecnología con fines pop, Add N To (X) tienen a Stereolab como principales compañeros y epígonos a la vez: del retintín a la tiesura hay un buen trecho. Es por su vocación de grupo de culto (nunca ha habido una banda tan pretenciosa en las listas de éxitos, que se sepa, como Stereolab o Tim Gane y Laetitia Sadier, en otras palabras) por lo que Stereolab se decantaron más por el lado críptico que por el de la pornografía

(con máquinas de por medio): parolas políticas marxistas, a menudo sazonadas con surrealismo, como contenido de un continente obsesiva y férreamente dominado por el drone (una nota en una Farfisa o un órgano Vox, una minimalista frase de guitarra). «Del drone es de donde viene la mayoría de la tensión —decía Tim Gane a *The Wire*—. Tienes intensidad, pero debes permanecer ceñido a algo sencillo ... Me gusta tomar fórmulas aceptadas y hacerlas de nuevo extrañas por el simple proceso de extenderlas más allá de su esperada cuota de tiempo. Te conquista, y una vez te conquista, tus defensas caen y te abres a ciertas maneras de reinterpretar cosas que han sido tan utilizadas que ya no son efectivas.»

Basándose en el sentido de la repetición del krautrock (en Can y Neu!, esencialmente), Stereolab reúnen pop de chicle y vanguardia en un limbo bellamente sublimado en *Emperor Tómalo Ketchup,* pero dramáticamente deshilvanado en discos posteriores, donde no solo la canción brilla por su ausencia, sino que los ritmos operan en coordenadas tan insistentes como poco fascinantes, y el grupo se aferra más a la intelectualidad que al corazón. Sus momentos más afortunados, no obstante, calan en la época hasta el punto de traducirse en una estética admirada y un nuevo subgénero, el post-pop: nombres como Pram, Broadcast, Komeda o Electrelane, a la vez nostálgicos y visionarios, subvierten el pop por medio de los recursos más evocadores e hipnóticos de la vanguardia.

El revival easy listening

De la misma manera que Stereolab, Pram o Broadcast decidieron recuperar ignotas músicas experimentales para tomar el camino donde aquellas lo dejaron, los acólitos del *easy listening* han buceado en el pasado para refugiarse en un mimetismo de rasgos proselitistas (justo la viva encarnación de la *cocktail nation),* encontrando refugio en unos sesenta idealizados. A partir de la frivolidad más inane, Combustible Edison, The Wonderful World of Joy o

Friends of Dean Martínez se olvidaron —injustamente— de la creatividad de su principal referente —Esquivel: científico del estéreo— para entretenerse buscando músicas de fondo entre el jazz vistoso y las múltiples ramas de la *exótica:* bandas sonoras de cine negro y pornográfico, sintonías de televisión, reediciones de Martin Denny, etcétera. En lugar de recuperar aquellas músicas por su componente elucubrante y, a veces, hasta visionario, las emplearon para retornar al pop clásico, esto es, con intención más revivalista que otra cosa.

De cualquier manera, a pesar de los malos tragos (de absenta), esta dudosa tendencia retroactual de sofisticación y cinefilia provee inesperadamente de buenas noticias. Con perverso sentido del humor, The Cardigans tendieron un puente sobre el tiempo entre Burt Bacharach y los demonios de Black Sabbath. *Life* acumula filias exóticas, pero sobre canciones («Rise and Shine») tan personalmente frágiles como las de Saint Etienne, y también igual de pegajosas. No menos adhesivos son los miembros más pop de toda la escudería Rephlex, The Gentle People, que en su excelente *Soundtracksfor Living* practicaron un muzak pervertido con experimentación. Y Bertrand Burgalat, uno de los más sobresalientes y menos perezosos productores de nuestra época, graduado *cum laude* en la escuela de Phil Spector con sus trabajos para Cinnanion, Saint Etienne o Michel Houellebecq, afronta el *easy listening* con sofisticación abrumadora, microscopías electrónicas y un sutil acento dance.

El pop al estilo Shibuya

> Si ser retrofuturista es mirar al futuro con inocencia, como lo hacían nuestros abuelos en su juventud, entonces debo ser absolutamente retrofuturista.
>
> CORNELIUS

La cultura de masas de Inglaterra y Estados Unidos es el alimento nutricional del

pop fabricado en Japón, «un pastiche de mil cosas no japonesas —en palabras de Cornelius, estrella global gracias a *Fantasma* (1998)—. En este país no hay referentes locales a los que agarrarse. Lo que tenemos es una base folk que algunos, como Sakamoto, intentan traducir a expresiones más o menos actuales». Pero la visión que of rece Japón del pop de exploración electrónica no es simplemente revisionista de los iconos pop del primer mundo, sino que es también personal y, desde luego, impactante. El estilo Shibuya —nombre del distrito de Tokio donde el llamado club-pop tiene más compradores— abraza la simbiosis perfecta de ritmos de baile y estructuras pop, mezclando y pegando toda referencia que haya a mano, dando albergue en su (ingenua) celebración de la música a todo sonido sensual.

Enemigos tenaces del purismo, Pizzicato Five fueron la joya de la corona. La cantante-megadiva Maki Nomiya y el productor Yasuharu Konishi, que actualmente detenta el sello de club-pop Readymade, definieron la esencia de Shibuya con su música feliz y desenfadada, pero de una pluralidad sonora que quita el hipo a cualquiera: una curiosa unión de pop, soul, hip hop y retrofuturismo donde Sandie Shaw compite con bases de Beastie Boys, ritmos histéricos y arreglos suntuosos. El excelente *sound designer* Towa Tei —que formó parte de los populares Deee-Lite, entente de dance calidoscópico— persiguió esa misma línea ecléctica y globalizadora, una exaltación de la música y de su mitología a través tanto del respeto a los clásicos como del ansia de futuro.

Con estos espléndidos antecedentes, el sello alemán Bungalow —feudo de Le Hammond Inferno— se dedicó a buscar promesas en esta cantera inmensamente ancha y removida, que empezaba a causar un palpable interés entre el público de Europa: sus recopilatorios *Sushi 3003* (1996) y *Sushi 4004* (1998) presentaron definitivamente al primer mundo el sonido de Shibuya, dando pie a una fiebre (hoy declinante) por todo lo que contuviera la marca del distrito. Nombres como Fantastic Plástic Machine, Color Filter, Buffalo Daughter o los insólitos Dob sobresalieron de entre la masa para hacerse con un lugar en la jungla pop,

acicalando la actualidad con música para el desahogo. «Los japoneses no pensamos la música, la sentimos —comenta Cornelius— Lo que aporta nuestro pop, tan bailable pero tan denso, es una oportunidad de abandonarse al sonido y dejar que los sentidos se disparen. Si sabes desembarazarte de los prejuicios, siempre disfrutarás de la música, y podrás tener una vida mucho más saludable. Creo que todavía hay demasiados prejuicios en el mundo.»

5. Travesuras en los márgenes: post-rock e indietrónica

El post-rock, el rock después del rock, es una presencia importante en los últimos años, aunque podríamos remontarnos a The Velvet Underground para hablar de un rock que emplease elementos clásicos del género en direcciones más o menos originales. O al krautrock, por poner otro ejemplo: rock de vanguardia con más interés por las texturas y los timbres que por la frase impactante. A lo largo de las últimas décadas, el rock se ha manifestado en los márgenes bajo la idiosincrasia de formaciones tan diversas como Joy División, PiL, Faust, Cluster, Neu!, The Jesús & Mary Chain, Cocteau Twins o My Bloody Valentine, por citar unas cuantas.

Estas interpretaciones se revelaron decisivas para el rock experimental de los noventa. Pero tanto o más influyente fue la absorción de las nuevas tecnologías, de los recursos de estudio de géneros como el dub o el techno, de la magia del sampler. De la misma manera que el rock comercial se había dejado arrastrar por la excitación y el efectismo de las corrientes dance, el que trabajaba en los márgenes no pudo evitar rendirse a estas nuevas técnicas, solo que en busca de resultados más raros y emotivos, aunque no siempre necesarios; a menudo planea la sombra del rock progresivo. Sin embargo, no nos dejemos llevar por opiniones extremas: el post-rock, por su seriedad, se presta al escepticismo como pocos géneros, y porque la libertad que implica su sistema —toda— resulta

desorbitada. Ahora bien, el género destaca generalmente por una apabullante emoción. Por instigación de la temática, que no de ningún criterio de calidad, se evitarán referencias a su rama americana (Slint), derivada del slowcore y la baja fidelidad y cuya instrumentación no difiere tanto de la que se presupone a la música rock estándar.

La asociación del post-rock a sus devaneos ambient sirve también para introducir la última evolución del rock alternativo, la llamada indietrónica. Su origen instrumental no es tanto el sampler cuanto el *laptop*, instrumento primordial de una nueva generación de indies con ánimo de hacer música sin las presiones del estudio, y el estrictamente musical está en la planeación postista de Seefeel, Slowdive y, sobre todo, My Bloody Valentine, filtrada por el primer catálogo de Warp. La indietrónica, sin ánimo de alcanzar la cota experimental del *glitchcore*, se presenta como una versión contemporánea del rock alternativo clásico, un movimiento retroactual —retro por su visión de la IDM, actual por los clicks y cortes digitales y según qué posturas— donde el sello Morr Music (Lali Puna, Manual, Styrofoam) ha tenido un papel poco menos que definitivo.

El rock después del rock

El del post-rock es un nombre genérico que arrastra tras de sí el peso de bastantes críticas y prejuicios. Sin embargo, el término —creado por Simon Reynolds en 1992— era una inteligente manera de explicar y definir el sonido de las bandas que por aquel entonces: *a)* incorporaban a su instrumentación tradicional, basada en el rock, el recurso de las nuevas tecnologías, *b)* jugaban con o se alejaban de las estructuras lineales, y *c)* explotaban el uso del estudio y exploraban, a veces de modo profundo, el sonido y los efectos (en algunos casos abandonando la canción a favor de la textura pura). Estas bandas no se nutrían solo de modalidades post-rock previas a 1992 (el célebre krautrock germano, la no wave neoyorquina, el post-punk inglés, anomalías como Cranes, Cocteau Twins o The Young Gods), sino también de la música electroacústica y la

concreta, del dub y el reggae, de la sampledelia moderna.

Para sus detractores, no obstante, la única fuente del postrock no es otra que el rock progresivo. «Detesto el post-rock porque es un concepto pretencioso —dice Stuart Braithwaite (de los rugosos y catárticos Mogwai, hoy prendados por el *laptop)*—, porque parece querer recuperar el rock progresivo de los setenta.» No es que el post-rock se resuma así por así, por cuanto el género es un cajón de sastre cuya pluralidad evita la simplificación y, por consiguiente, su rápida defenestración. ¿Que cuál es la relación del post-rock con lo progresivo? Quizá el sopor de Ganger (puro Canterbury), el desprecio de algunas bandas por la pintura emocional en favor de una expresividad mucho más matemática y teórica, ese sentido de la trascendencia que arrastra el género. Pero estos puntos no se aprecian especialmente en Disco Inferno, Insides, Bark Psychosis y la mayoría de las bandas para las que se inventó la terminología en un principio; cuando se escucha su música, se halla una búsqueda musical todo lo abstracta que se quiera, pero vital y llena de sentimiento.

El primer post-rock es ante todo idealismo, un inaudito idealismo. Se trate de las innovaciones del dub, de la remixología o la sampledelia del hip hop, entre otros ejemplos, el post-rock está marcado por la tecnología y sus aplicaciones musicales. Sobre todo, este rock se deja arrastrar por la ciencia del sampler, por su capacidad transformadora; lo fascinante del aparato es su habilidad para reinventar la guitarra, convertir su sonido en nubes, cataratas, tormentas perfectas. Como en Cocteau Twins (los inauditos Cocteau Twins), la guitarra eleva los más etéreos muros de sonido a través de telarañas de samples ambientales, de esas voces lejanas suplicando por no bajar nunca de la nube. Pero lo que impactó realmente a la gran «generación perdida» del pop británico (Seefeel, Disco Inferno, Bark Psychosis, Insides, Laika) fue el rock estratosférico de My Bloody Valentine, y su *Glider EP* (1990) en particular: una perfecta unión de ruido, belleza y euforia, a un tiempo el sonido más sofisticado del dance —esas guitarras tratadas hasta el punto de parecer beats— y el *non plus ultra* del rock de gravedad cero. *Loveless* (1991) supuso la confirmación del

visionario talento de Kevin Shields. Free jazz, ambient, noise rock, hip hop, se funden sin ningún prejuicio, epígonos bien avenidos en una disonancia de guitarras etéreas, cataratas de samples y voces cargadas de vértigo: el momento más bello de los noventa y uno de los más grandes de la música de todos los tiempos.

De entre los grupos de post-rock surgidos alrededor de aquellos tiempos, Seefeel fue el más influido por My Bloody Valentine. Evidente desde *Plainsong EP* (1993), esta influencia se asociaba en su música con el ensueño electrónico del primer Aphex Twin, para elevar un puente entre el dreampop de los ochenta y la experimentación techno-ambient que el sello Warp —su hogar discográfico a partir de *Starethrough EP* (1994)— tenía como especialidad. Para la continuación de *Quique* (1993), una obra tan absorbente y emotiva como críptica, el ególatra Mark Clifford aniquiló sin concesión tanto los elementos rock del grupo como los arquetipos del sonido envolvente: el tenebrista *Succour* (1995) no envolvía en nubes (sino que daba latigazos de herrumbroso ambientcore) y nunca se plegaba a la modalidad de la canción, ni siquiera en un sentido *sui generis.* La relación de Clifford con sus compañeros se deterioró y el grupo se desplegó en dos mitades, Disjecta (alias electrónico del cabecilla) y Scala (alias electro-rock de sus ex compañeros) . Hay que señalar también la secreta magnitud de Mark van Hoen (Locust), antiguo productor de Seefeel, que tras un extraño y sugestivo paso por la texturología, asaltó con dos accesibles discos pop, *Morning Light,* que el propio Van Hoen señala como su disco más logrado, y *Wrong*, según el art rock de Kate Bush.

De entre los grupos obsesionados con reinventar la guitarra, Disco Inferno no solo condujo esta ambición a sus cotas más salvajes, sino que la adaptó a rotundas composiciones pop en EPs del lustre de *Last Dance* (1993), *A Rock to Cling To* (1993) e *It's a Kid's World* (1994). Ian Crause, impactado por las producciones de The Bomb Squad para Public Enemy, cambió sus muchos pedales por un sinte de guitarra y vertió sus conocimientos de garage en el lenguaje del sampler sin perder la vehemencia por el camino. Sus experimentos

culminan en el esplendor de *D.I. Go Pop* (1994), una obra maestra de sugestividad y potencia insobornables, un hallazgo sombrío y arriesgado, que representa para muchas bandas posteriores —los excelentes Piano Magic, por ejemplo— una conquista modélica.

Cuando solo era una banda de aficionados, Disco Inferno tenían consigo al teclista Daniel Gish, al que Crause despidió por «ser un tipo conflictivo»; Gish desembarcó en otro proyecto, Bark Psychosis, guiado por el inteligente y ambicioso Graham Sutton. El matizado pop de *Hex* (1994), prolongación del *The Colour of Spring* de Talk Talk, es un prodigio de magnetismo, sutileza e inventiva, una magnífica ilustración de las infinitas posibilidades que el sampler of rece a los francotiradores de la música popular. La música de Bark Psychosis no se articulaba alrededor de My Bloody Valentine, sino de un amplio abanico de tendencias y perspectivas (además de Talk Talk, el primer jungle, el free jazz o las músicas étnicas), y certificaba el eclecticismo de las fuentes postistas.

Según Katharine Gifford (Snowpony Stereolab, Moonshake), «el post-rock supone una ética; en cuanto al sonido, depende de la colección de discos de cada uno». Las manipulaciones de los géneros de vanguardia fueron moneda corriente durante esta época: el aislacionista The Third Eye Foundation propagó un drum'n'bass *(Ghost)* hecho de sangre y cielo; el dúo Insides propuso algo así como una versión dance de Cocteau Twins, donde ritmos programados daban pábulo a letras inteligentes y dolidas, sobre el deseo y su contrariedad; Flying Saucer Attack dieron con un sesudo *remake* del folk psicodélico y el space rock de Loop y Spacemen 3; Dave Callahan filtró swing, dub, hip hop e incluso música clásica en la coctelera de Moonshake *(The Sound Your Eyes Can Follow;* 1994), y su ex compañera Margaret Fiedler abrazó junto a Guy Fixsen un inquietante, vigoroso jungle en clave indie *(Silver Apples of the Moon)* que evolucionó en el futuro hacia el trip-hop etéreo *(Sounds of the Satellites)* y el hip hop imbuido de Miles Davis *(Good Looking Blues)*, siempre con el impacto sentimental como prioridad. «La experimentación no tiene sentido sin efecto emocional —dice Guy Fixsen—, y creo que nuestra música alcanza tanto lo

primero como lo segundo.»

Hace más de ocho años que al pop británico le falta experimentación y sentido emocional, bandas con más arte y verdad que chulería. En agosto de 1994, cuando el *Defmitely Maybe* de Oasis asaltó las tiendas de discos, la generación post-rock, contraria al concepto clásico de «grupo de guitarras» y a la reivindicación de un ultraísmo inglés en las fuentes de inspiración, fue desplazada por los medios hacia el peor de los anonimatos. Quizá por la decepción, aquellos que antaño trataron de buscar un equilibrio entre lo accesible y lo futurible decidieron decantarse por lo segundo, y el post-rock electrónico se volvió cada vez más frío, más matemático; matemáticas dub. Dejando a un lado ciertas bonitas anomalías (los alemanes Schneider TM, Kreidler, To Rococó Rot y Tarwater; The Third Eye Foundation), el post-rock electrónico suele ahogarse en el cripticismo y anula sus conexiones con la humanidad. Guy Fixsen lamenta que tantos grupos, críticos y melómanos asocien la intelectualidad al aburrimiento: «Se diría que un músico actual tiene dos opciones: una es ser intelectual, que significa que debes hacer música instrumental, desenfocada; y la otra es ser emocional, que significa que debes hacer música tradicional y, por tanto, corriente. Los mejores grupos son aquellos que, como nosotros o Radiohead, adoptan las dos opciones al unísono».

Amparados en una necesidad vital y en una firme decisión de conseguir la autonomía creativa que muchos críticos les negaban, Radiohead se decidieron a dar el gran paso de grabar un disco donde no resonase el *deja vu: OK Computer* (1997). Sin ser un logro concluyente, esta matizada, sofisticada exploración de los traumas de la generación de la (sobre)información y del miedo de los jóvenes a ser tocados, amados o investigados, demostró que las aspiraciones dramáticas del rock (cercanas en Thom Yorke a la autoparodia) podían sintonizar con el riesgo. Todavía más atípicos han sido *Kid A* (2000) y *Amnesiac* (2001), donde Radiohead le piden prestado a Warp su primer catálogo, su deambular entre el pop y la electrónica de escucha, como plataforma de una reflexión cuasi apocalíptica (entre el cripticismo necesario y la comedia involuntaria) sobre la

pérdida de la calidez en los tiempos del SMS. No es, ni mucho menos, un binomio revolucionario, pero confirma a Radiohead como redentores de la conciencia científica del rock. «Ha habido discos más experimentales y originales —señala Guy Fixsen—, pero tanto *Kid A* como *Amnesiac* poseen una notable individualidad y, sobre todo, emoción. Lo probable es que, debido a su popularidad, dejen una marca desproporcionada en los libros de historia, pero Radiohead tendrán mi respeto.» No el de Stuart Braithwaite (Mogwai), quien los define como «egomaníacos» y aboga por Hood («avanzados pero accesibles») como modelo de conducta.

Indietrónica: nuevas aventuras en el lo-fi

> Mogwai siempre será rock, nunca será un grupo totalmente electrónico. Nunca venderemos los suficientes discos como para pagarnos un estudio de la hostia y muchos aparatitos, así que tendremos que hacer las cosas por la vía más directa, el rollo duro [risas]. Eso sí, seremos indietrónicos.
>
> STUAKT BRAITHWAITE (Mogwai)

La música dance inteligente alcanzó, durante mediados y finales de los noventa, un academicismo de marcados estereotipos en cuyo espectro no había espacio para la inmediatez. Casi todos los músicos bajo el yugo del género respetaban los códigos impuestos por el avance; fórmula desdeñable por cuanto no favorece la implicación, ni mucho menos la emoción. Pero no se trataba de emocionar, sino simplemente de hacer vanguardia. Buscando futuro, la IDM se ha movido en varias direcciones: el fragor de la calle (hip hop), el ruido y el gabba (más rápido, más alto: *glitchcoré),* el techno y, como aquí veremos, el pop. A finales de los ochenta y principios de los noventa, algunos indie kids consiguieron demostrar la necesidad que había de un cambio de procedimiento; no solo logran

dar aires frescos a la IDM, sino que a través de su experimentación lavan la imagen del pop alternativo —en peligro por el muzak de Bungalow, Labrador, March y otros sellos de tontería *twee*— y llevan a cabo una obra influyente, tan influyente como la que Bjórk planteó en 1992. El preciosismo de *Vespertine*, por cierto, no habría sido posible sin múm *(Yesterday Was Dramatic... Today Is OK)*, formación emblema de esa «indietrónica» cuyos logros están libres del escepticismo.

Habiéndose curtido en la distribución, el berlinés Thomas Morr se ha dedicado en los últimos años a dar buenas razones para creer en este trasvase de la música indie (de guitarras) a la electrónica de modos más o menos íntimos. Morr Music (su sello) no hace trampas: se autodefine como un sello de pop y no persigue a toda costa el vanguardismo *de qualité*. La idiosincrasia de Morr pertenece al legado de los sellos indies clásicos, tanto en lo que se refiere al apartado estrictamente musical (su primer recopilatorio tenía como título *Putting the Morr Back in Morrissey*, sus grupos se admiten influidos por Slowdive, My Bloody Valentine o Stereolab) como a la estructuración del sello propiamente dicha: cada formación es tratada como una pieza indisoluble del mosaico, como parte del plan, no como ave de paso en una estructura eternamente movible. «La mayoría de los sellos electrónicos —explica Morr— no trabajan con artistas residentes, como los clásicos sellos independientes. Creation, 4AD o Too Puré no eran simples máquinas de edición, sino que trabajaban codo con codo con sus bandas y, por supuesto, las abrazaban y protegían contra todo riesgo.»

La electrónica sensitiva de Manual, Styrofoam o los enormes Lali Puna ya ha sido requerida por compañías de gran presupuesto, pero todavía no hay bajas en Morr Music. La estilización impuesta por la indietrónica (en términos estrictamente sonoros, una mezcla de ritmos microscópicos, *clicks'n'cuts*, melodías de caja de música y ambient modesto) ya genera interés en la industria, debido en parte a las ventas del *Vespertine* de Bjórk, para cuya preparación la musa islandesa se agenció a indietrónicos como Consolé (también miembro de los asombrosos The Notwist) u Opiate y se zambulló de lleno en el *laptop*. *«La*.

aparición de estos pequeños ordenadores está cambiando la música —comenta Marius de Vries, productor fetiche de la Gudmundsdóttir— Es lo mejor que ha podido pasarle al pop independiente y a la electrónica: ahora los grupos tienen más facilidad para intentar y realizar nuevas ideas, para hacer las cosas de manera más rápida.» Al precavido Thomas Morr le asusta la homogeneización del sonido: «Muchos grupos parecen usar el mismo software y los mismos plugins; pocos tienen el talento de aportar algo emotivo. Empezó como una forma de facilitar las circunstancias de producción y se ha convertido, a mi pesar, en un lenguaje tópico».

Desde esta perspectiva se impone una criba de los grupos que pueblan el estilo; como justamente dice Thomas Morr, «solo se quedarán los mejores». El cuqueante indie rock de Dntel y la conversión de Hood a la IDM con enlaces al hip hop marciano prometen nuevas vías de expresión para el movimiento: tan emotivo resulta el *Life Is Full of Possibilities* del primero como el *Cold House* de los segundos, discos que se podrían decir nacidos del genio. Y de la persecución de un rock que no quiera regresar al pasado y quedarse en un imaginario enclave de los setenta, sino dar con una nueva perspectiva de sonido, una experimentación imbuida de sentimiento.

«Hemos intentado durante mucho tiempo desembarazarnos de lo prescindible, y finalmente lo hemos conseguido —dice Chris de Hood en hoja de prensa—. Estoy harto de la música de fondo, la música como estilo de vida, la música que puedes deslizar en tu vida y vivir con ella. Hay que hacer música que se retuerza dentro de ti, que empiece a tomar espacio en tu vida, a hacerte peticiones nada razonables.» Se trataba de eso, ¿no?

18

REACCIÓN EN CADENA: TECHNO Y HOUSE EN LA SEGUNDA MITAD DE LOS NOVENTA (1992-2002)

JAVIER BLÁNQUEZ

Hay dos imágenes que pueden explicar con aproximada claridad qué han sido y qué han significado el house y el techno en los noventa y sus años posteriores. Una es la de un arquetípico DJ estrella pinchando en Ibiza para una horda de turistas y *fashion victims,* que no dudan en pagar los cincuenta euros que cuesta la entrada a una discoteca de moda (podríamos estar hablando de Júnior Vasquez, uno de los DJs con caché más elevado del planeta, o quizá de Paul Oakenfold, el hombre que propició el cambio del espíritu *balearic* a una forma totalmente comercial de entender la isla blanca). Otra imagen, menos vistosa, se correspondería con un anónimo artista (valen Surgeon o 20:20 Vision) que, siguiendo la tradición de los *bedroom producéis,* se encierra en un estudio casero para construir su música, por lo general temas que, una vez planchados, sirven como útil herramienta en sus sesiones o como carta de presentación de su trabajo, una artística estratagema para conseguir además jugosos contratos como DJ.

Sendas imágenes representan el infierno (el mainstream, el circuito de mayorías en que la música se banaliza y se consume según parámetros industriales) y el cielo (el underground, la cara oculta de la música de baile, la que se preocupa de inyectar más concepto que dinero), y sendas imágenes simbolizan los dos polos por los que se han movido las dos corrientes más

longevas de la dance music tras su consolidación en el mercado europeo. En los noventa, house y techno se han asumido, universalizado y tratado como mercancía, y se han desarrollado como arte. Son las contradicciones de una música que alterna intenciones «elevadas» (definir el presente e imaginar el futuro) con funciones más bien terrenales (mobiliario sonoro de un fin de semana de fiesta, vía de escape de la cruda realidad), que tanto permite la más radical dificultad sin perder nunca un beat cuatro por cuatro como hace bandera de esquemas vulgares, facilones (que no fáciles) o utilitarios. En otras palabras: con su éxito masivo, los sonidos de club tanto han podido ser expresión válida de su tiempo como un mero hilo ambiental, anecdótica música de consumo.

Incluso habría una tercera imagen para congelar los años noventa en un puñado de *pixels:* Adam Freeland pinchando uno de sus habituales sets, seleccionando discos con base breakbeat que, sin embargo, remiten al hip hop (se cuela alguna que otra rima) y al house (por los beats y las atmósferas), exhiben un sonido calculado propio del techno, incorpora rotundos bajos dub y cajas electro, a veces se disparan hacia el drum’n’bass y, por momentos, hasta uno puede sentirse levitando con limpios riffs de trance y sucia producción experimental. Porque en los noventa los géneros se han atomizado y regenerado, se mezclan, se confunden y nos confunden. En los noventa esta música se convirtió en industria multimillonaria, sí, pero también vivió su edad dorada.

Paralelamente a las evoluciones propias de las escenas clásicas de Nueva York, Detroit y Chicago, en Europa se establecieron nuevas vías de evolución de techno y house. También hay un momento, a mediados del decenio, en que el electro resucitó de manera bastante sorprendente, que no misteriosa. Y ya estrenado el siglo XXI, se nota un período de agotamiento y mastodoncia fruto de una resaca lógica, de innovación sin freno. Esta es una crónica desde tres frentes que, en el futuro se verá, tiene el camino completamente abierto.

1. 90S HOUSE: MAS ALTO QUE EL SOL

Entre 1989 y 1992, en Inglaterra, ir de raves, fueran estas ilegales o con permiso de la autoridad pertinente, se había convertido casi en deporte nacional. Aunque no para todo el mundo: un amplio sector de la comunidad clubber, especialmente la formada en el ideario ibicenco de unidad y house americano, aborrecía hasta lo indecible el concepto de fiesta multitudinaria por traicionar el espíritu original que vio nacer los primeros clubes acid. «Yo solo pinché una vez en una —rememora Danny Rampling— Fue en Rage, y no me gustó lo que vi. Vi disparos, vi perros... No creo que se tratara de eso, sino de paz y amor. Además, funcionaban con ánimo de lucro. Ahí, creo, fue cuando se desintegró la escena y empezó a desarrollarse como un negocio de miles de millones.» Este pensamiento no era particular, sino extendido: la facción reacia a las raves, obviamente, tuvo que seguir la fiesta en otra parte, y gracias a ellos permaneció en activo un circuito de clubes que únicamente atravesó un bache a comienzos de 1990, al parecer a causa de los pocos éxtasis que entraban de contrabando en el país.

Simultáneamente la presión del gobierno contra las raves ilegales comportó una serie de medidas legislativas como la llamada Bright Bill, una iniciativa del diputado Graham Bright para elevar las multas a los promotores sin licencia a 20.000 libras y seis meses de cárcel. También hubo otra mucho más sutil: ampliar el horario de apertura de las salas hasta pasadas las seis de la mañana. Por supuesto, las raves no se detuvieron, pero quien no disfrutara del hardcore o prefiriera no despertarse rebozado en el barro de un charco tuvo entonces la opción de pasar la noche en un local cerrado y con transporte público a mano.

La posibilidad de abrir más horas trajo consigo nuevas actitudes, nueva música y nuevos promotores. En septiembre de 1991 abrió sus puertas Ministry of Sound, un club que, aunque nacido con voluntad mitómana (Justin Berkmann, un DJ con una larga temporada en Nueva York a sus espaldas, convenció a su

socio James Palumbo, hijo de un lord multimillonario, de que fuera la réplica exacta del Paradise Garage en Londres; incluso luchó lo indecible para que Larry Levan fuera a pinchar un año más tarde), pronto sentó las bases de una nueva industria de la música de baile. Ministry, en su primera etapa, simbolizó la alternativa real a las raves: un recinto cerrado y bien acondicionado, con capacidad para miles de personas, céntrico y con una programación lejos del furor hardcore. Al no desarrollarse un house autóctono a imagen del americano (el genuino house inglés era el de la euforia rave) y pasada la fiebre baleárica, tanto Ministry como otros clubes del ramo profesaron un evidente seguimiento de la corriente garage neoyorquina, aunque evidentemente no fuera lo más popular en esos días. Nada que ver con la ordinariez que hoy dirige su programación, sus recopilatorios y todo lo que rodea a la marca.

«Me gustaba mucho el NYC house del principio, el de productores tipo Tony Humphries o Benji Candelario —explica Félix Buxton, el cincuenta por ciento de Basement Jaxx— Recuerdo haber escuchado mucho de aquel material en Choice FM, en un show en el que pinchaban DJs americanos cada semana. Pero ibas a las tiendas, tipo Blackmarket, y apenas llegaban discos, como mucho dos copias de cada 12 pulgadas. No había mucha demanda del material más deep porque el house realmente popular se concentraba en solo dos bandos: la escena hardcore breakbeat de las raves, y luego en el house progresivo.» Sin embargo, el progressive house, aunque gozara de una especie de popularidad paralela, no dejaba de ser una reacción absoluta contra la supuesta baja calidad imperante en las raves, según muchos convertidas en autoparodia de sí mismas.

El movimiento progressive fue un giro de estilo del house inglés según el mismo mecanismo que había trocado al techno en «inteligente» ese mismo año, el noventa y dos. Buscaba alejarse de los tics comerciales del rave, de su estructura ruda y de las voces de pito, y a cambio ofrecía una conexión entre una escena en declive, la del bleep’n’bass, y otra en expansión, la del trance alemán de Cosmic Baby y Sven Váth. En las líneas interiores *dejackpot,* una retrospectiva del sello Guerilla, escribía Nick Jones, antiguo editor de *Mixmag,*

que el progressive house «había dado a Inglaterra artistas de los que sentirse orgulloso, capaces de ponerse a la altura de lo mejor de Estados Unidos y Europa. —Y describía lo que podía entenderse como *prog* con palabras exactas —: RifFs de sintetizador analógico bien gordos, ritmos house contundentes y un sentimiento real por el house».

Guerilla fue el sello distintivo: fundado por Dick O'Dell y William Orbit, dio cancha a nombres como Spooky (su *Gargantuan* aún se contempla como un clásico del momento), Drum Club o Fuzzy Logic, aunque el auténtico salto a las listas de éxito vino de otra parte, y no precisamente de los esfuerzos de sellos como Limbo o Cowboy Records. En 1993 dos singles consiguieron poner de acuerdo a indies arrastrados a la escena, ravers psicodélicos y analistas de la música de baile: uno, «Open Up», de Leftfield, contaba con la colaboración al micrófono del ex Sex Pistols John Lydon; el otro, «Rez», del trío Underworld, evolucionaba hipnóticamente en espiral, sin descanso, durante nueve minutos de genio. Ambos casos son paralelos a la verdadera evolución del house progresivo, mucho más chusca y que acabó culminando en un renacimiento del trance hacia 1997. Pero aunque paralelos, sí son significativos de un momento en que la escena rave se había consumido a sí misma y la electrónica de consumo buscaba otros campos en los que desarrollarse.

Leftfield y Underworld (además de los Orbital de su segundo LP) ayudaron a la popularización de la electrónica por vías simultáneas a la del club y el DJ: actuaban en directo, se atrevían con largos álbumes y no le hacían ascos al pop, a un formato clásico de canción. En *Dubnobasswithmyheadman* (1994) Underworld proponían un cruce entre New Order, The Smiths (influencia del pasado de Rick Smith y Karl Hyde como grupo de pop) y el house infectado de Detroit que solía pinchar Darren Emerson, el de mayor peso en la banda. Y Leftfield, aunque poco después de la edición de *Leftism* (1995) se internaron en caminos cercanos al breakbeat, alternaban colaboraciones con Dot Allison («Original»), fases ambientales y los trallazos progresivos que tanto éxito les habían reportado desde su primer single en el sello Hard Hands, «Not

Forgotten». Ellos fueron de los que tendieron puentes con el techno para borrar las fronteras entre muchos estilos, dieron caras y nombres (lo que permitía, por su parte, también venderlos mejor: la industria tenía, por fin, estrellas a la usanza del rock y un nuevo producto con el que tentar a ese público que, como decía Björk, «no compra *white labels»)* y descubrieron un concepto de estrellato que, a partir de ese momento, ya fue también para *deejays* como Sasha o Pete Tong.

En cualquier caso, la oferta de house inglés seguía dejando un hueco por cubrir y un sector de público por satisfacer, un agujero que la interpretación profunda del colectivo de Nottingham DiY no podía tapar. La esencia del sonido de Chicago que al principio había dominado no solo los clubes, sino también los intentos de pioneros ingleses como T Coy, seguía presente entre los gustos de un público que, como recordaba Félix Buxton, demandaba más de lo que el mercado podía of recer. Pese a todo, en el underground ya se estaba gestando un cambio hacia planteamientos menos épicos y sí más negros, pensados en línea directa con JM Silk, Todd Terry y los clasicos de la era disco. Ashley Beedle fue pionero de lo que se llamó nu house: aunque con un pie en el progressive como X-Press 2 (un proyecto para Júnior Boy's Own junto a Rocky y Diesel), también daba salida a su gusto por lo afro y el funk con Black Science Orchestra, primer paso de una manera pura (y purista) de entender el house con plena devoción por sellos como Salsoul, Trax o Philadelphia International.

El single «In the Trees», de Faze Action, es un ejemplo clarificador del porqué y el cómo del nu house: arreglos de cuerda exuberantes, capas electrónicas sensuales, un beat limpio y un *feeling* vintage que se trasladaba al lenguaje de su tiempo. Era el sello de Faze Action, Nuphonic, la plataforma desde la que se lanzaron los primeros y más exitosos maxis de esta especie de revival encubierto, hasta tal punto que la etiqueta de nu house viene precisamente de Nuphonic. «Siempre pensé que no era adecuado llamar a esta música nu house porque mucho material era retro en exceso —sugiere Félix Buxton— Miraban mucho a The Loft y a los clásicos del Paradise Garage, solo veían una única manera, espiritual y deep, de entender el house. Nosotros también hicimos temas

funk, con teclados y tal, pero nos preocupaba que se nos incluyera en esa etiqueta, porque estábamos en un espectro más amplio que nu house no podía definir. Cosas como el hardhouse, o el R&B.» Gracias a singles como «Fly Life» o ese «Samba Magic» con sample brasileño («lo habíamos escuchado en clubes de jazz y nos gustó; decidimos samplear a la vieja usanza: el house clásico es cut'n'paste sencillo»), Basement Jaxx también fueron sumados a la corriente junto a sellos como Paper, Other o Glasgow Underground y artistas del nombre de A Man Called Adam o Idjut Boys. Pero pronto saltó a la vista que su interés estaba más próximo al house con pegada de Armand van Helden o DJ Sneak (miembros activos del colectivo Mongoloids) que a las delicias de Blaze, y obviamente nunca estuvieron por la labor de seguir la evolución lógica y regresiva del nu house.

En *Remedy* (1998), Basement Jaxx optaban por la fusión de garage y punk, de ragga y soul, de flamenco y house, incluso de Prince y Lee Perry Sus coetáneos, sin embargo, se embarcaban en una búsqueda de la esencia hacia África y el Caribe. Como resultado, múltiples corrientes (entre ellas, cosas como el afro house) que, más que aires nuevos, trajeron otra resurrección del espíritu regresivo del acid jazz. «La corriente afro no es solo que sea retro —matiza Félix—. Es que además es una moda sin futuro. Es la música de la gente del deep house que descubre la música latina y africana sin tener una base fuerte.» Gente que todavía no sabe que es más excitante aún el desacomplejado sendero 2step y R&B tomado por Basement Jaxx en *Rooty* (2001). O la fusión entre deep y música concreta (objetos cotidianos y del hogar convertidos en nítido house) del genio Herbert: *Around the House* (1998) sigue siendo una obra maestra incomparable.

Simultáneamente en Francia ocurría una exhumación similar, *suigeneris*, de la música disco. «La única vez que Francia ha sido poderosa musicalmente —explica Laurent Garnier—, fue en los años setenta, cuando los productores

franceses de música disco trabajaban con Village People o Ritchie Family. El padre de Thomas Bangalter, de Daft Punk, produjo a The Gibson Brothers. Siempre ha habido música disco en Francia, así que lo que la prensa británica llamó *úfrench touch* solo era house con base disco. Esa etiqueta, pues, no significa nada.» Las producciones francesas del período comprendido entre los años noventa y noventa y siete se distinguen por lo que universalmente se asume como «exquisitez»: jazz-funk (St Germain), samples de disco cósmico y *cocktail music* (Dimitri From Paris), trip-hop con un toque house *tres chic* (The Mighty Bop) y, en el mejor caso, inspirado deep house, soul urbano, *soundtracks* en la línea de Bernard Herrmann en *Taxi Driver* y jazz carnal (esa obra maestra de Motorbass titulada *Pansout).* Motorbass fue, quizá, el principal surtidor de «toque francés» hasta la eclosión de Daft Punk. Uno de sus componentes, Etienne de Crezy, impulsó el disco colectivo *Superdiscount,* con participación de Air y Alex Gopher, y Philippe Zdar se embarcó más tarde en Cassius, una propuesta sin gracia que sacó partido de la moda del *füter house* sublimada por Daft Punk.

El acierto de Daft Punk (Thomas Bangalter y Guy Manuel De Homem-Christo) fue aplicar los avances de productores de Chicago como Paul Johnson o DJ Sneak, que habían comenzado a sacar loops de viejos vinilos de música disco, y transportarlos tanto a un público rock («Da Funk», sin ir más lejos, tiene todos los ingredientes para ser de lo más próximo al *stadium house* que imaginaron The KLF) como al del hardhouse. Y de igual manera se atrevieron con el pop («Around the World»), el funk minimalista y brutal («Alive») o el auténtico house-punk del que tanto han aprendido sus paisanos The Micronauts («Rollin' & Scratchin'»), aunque el impacto inmediato más resaltable de *Homework* (1997) fue un tema, «Burning», que hizo saltar la fiebre del house filtrado (los susodichos loops de música disco tratados con un filtro que los convierte casi en el silbido del afilador: poco después pocos DJs «del pueblo», de Ian Pooley a Armand van Helden, se resistirían a atreverse con ellos).

El *füter house,* sustentado en riffs contagiosos y crescendos continuados, fue

el estilo que dominó la escena house comercial hasta el noventa y nueve (con los propios sellos de Daft Punk, Roulé, Crydamoure y Scratché a la cabeza y un hit, «Music Sounds Better With You», de Stardust, como canción del verano del noventa y ocho), aunque en Inglaterra las miradas se habían vuelto hacia dentro y su escena de clubes apostaba por el regreso del trance.

A mediados de los noventa, la escena house inglesa había sufrido una fractura. Por un lado estaba la facción del nu house, reclamando para sí el viejo lema disco *«love is the message»*, aunque también había un buen número de productores y DJs más interesados en la pureza del sonido electrónico y en los puntos de contacto entre deep house y techno, entre el alma y la abstracción. Varias referencias de, por ejemplo, 20:20 Vision podían encajar en este planteamiento, aunque más aún las de otros sellos como Pagan (con el DJ Terry Francis como arquitecto de lo que ya se empezaba a conocer como tech-house) o incluso la nueva aventura del ex The Shamen Mr. C, The End. El trance resurgió como reacción ante el abuso de oscuridad (el jungle era demasiado difícil para el clubber con estómago débil) y el exceso de concepto y abstracción en este tech-house que podría ser una seria alternativa a lo progresivo: el trance, aunque se basa en sonidos extraños y estímulos psicodélicos, potencia la melodía y el factor humano, o, en todo caso, dicen quienes lo escuchan, genera sentimientos positivos. Música fácil que no da que pensar: solo que sentir. La versión épica de ese dream house que pusiera de moda Robert Miles, el de los pianos y «Children». Cuando la revista *Muzik* le puso en portada, el titular era elocuente de veras: *«the people's chotee»* («el pueblo sí que sabe»).

El tránsito del progressive house al trance fue posible por dos factores: primero, por la reaparición del espíritu eufórico de las raves al comercializarse un nuevo tipo de éxtasis de extremada pureza llamado Mtsubishi, y segundo por el apoyo incondicional de los estamentos fuertes de la industria, ya fueran los superclubes (Cream, Ministry of Sound, el Gatecrasher de ShefEeld) como los DJs con mayor fama, comenzando por Paul Oakenfold y continuando por Sasha & John Digweed, Norman Cook, Judge Jules y Nick Warren. Por asociación

mimética, al DJ que pinchaba en superclubes se le acabó llamado super-DJ, y por su capacidad de convocatoria, su caché pudo crecer hasta cantidades que superaban las seis cifras en libras o dólares. «Lo que me sugiere alguien con un ego jodidamente grande —cuenta un Danny Rampling que sabe perfectamente lo que es volar en Concorde y dormir en suites presidenciales—. No hay que perder la excitación del primer día, pero claro, cuando pinchas para doscientas mil personas al año es que estás en la superliga, ¿no? En términos profesionales eres un *entertainer,* y si no cuidas el punto artístico, estás acabado.» A ojos de muchos, aquel que se apuntó al carro del trance se llenó de vergüenza a costa de llenarse las alforjas, y es que hasta The Chemical Brothers (¿qué es sino trance el hit «Hey Boy Hey Girl»?) sacaron tajada.

El trance estaba condenado desde el momento en que el nivel de los discos se rebajó y la escena en conjunto se asociaba unánimemente, no a la fiesta, sino al dinero. O al menos así lo decidió la prensa, aunque siguiera habiendo trance decente y público con ganas de disfrutarlo. «Échale la culpa a todos los Ferry Corsten del mundo por el trance comercial, pero mejor no medir a todos los productores con el mismo rasero —indica el productor de tech-house Chris Cowie—. A la gente le sigue gustando el trance, pero las revistas han decidido que el estilo da asco y ahora hablan de progressive... que es lo mismo.» Con menos fraseos irritantes y mucha devoción por los efectos de sonido, el progressive es el renacer del viejo house (y el espíritu ampuloso del rock sinfónico: en otras palabras, la dance music necesita su punk ya) con una palabra de menos. La auténtica alternativa al trance, sin embargo, ha sido la evolución de este tech-house que han promovido magos del estudio como el dúo Circulation o Chris Cowie y DJs con criterio como Lee Burridge o Craig Richards: muchos sintes, sonido impoluto, gusto por la sencillez enmarañada y la melodía.

El tech-house se distingue por su alta fidelidad: recupera los agudos y cuida los detalles sin caer en la trampa de la megalomanía. Y a la vez, en un viaje circular de ida y vuelta de Nueva York a San Francisco y de regreso a Londres, ha recuperado también ese tipo de house con breaks que popularizó Frankie

Bones. El estilo conocido como nu skool breakz tiene fuerte conexión con el house («yo pinchaba caras B de Masters at Work al principio de mi carrera», me contaba Adam Freeland), pero su génesis es más compleja, ya que parte de una ralentización del hardcore-rave y del jungle, de un giro oscuro y hi-tech del breakbeat y de una infección electro y hip hop que propician una especie de drum'n'bass lento y con bajos rotundos, plagado de efectos envolventes. Y es uno de los estilos más completos del cambio de década, por tener la capacidad versátil de moverse hacia el dub (el magnífico *Low Life* de Layo & Bushwacka!), el hardcore (el pionero Rennie Pilgrem) o el formato pop (Beber & Tamra) sin dejar nunca de ser el punto de encuentro de prácticamente toda la tradición electrónica inglesa. Quizá venga otra moda, pero difícilmente podrá unir de una manera tan efectiva y sincera presente, pasado, futuro, seriedad y capacidad de llegar a masas. Los ídolos del trance ya están cambiando de bando, aunque ninguno conseguirá llegarle a la suela del zapato a Adam Freeknd, el DJ de todo y para todos.

Donde más se ha notado la huella del trance, empero, ha sido en Estados Unidos, y es que este ha sido el sonido que ha posibilitado el crecimiento a pasos agigantados de una escena —y, por tanto de una cultura— rave que, aunque presente desde comienzos de los noventa en focos activos (San Francisco, Filadelfia, Denver, Miami), nunca se había extendido a un nivel global. Desde hace unos años, sin embargo, y debido a la constante popularización del éxtasis (sus efectos se extienden incluso a un sector tradicionalmente cannabáceo como el de los b-boys), un nuevo underground ajeno al pasado de Chicago y Detroit se articula alrededor de fiestas en montañas, desiertos y, como bien muestra el film de Greg Harrison *Groove* (2000), los tradicionales almacenes desocupados.

Groove es un buen ejemplo de cómo se entiende la dance music en Estados Unidos. Los ravers aún están en la primera fase de la *E culture,* la de euforia, empatia y amor, ajenos al proceso de bajón que acontece pocos años después. El

hilo musical en el chill out es ambient cósmico, y en el área principal se baila drum'n'bass y tech-house con un entusiasmo creciente que lleva, claro, al progressive. En ese momento, el DJ estrella de la noche aparece en escena: se trata de John Digweed.

La presencia de Digweed en el filme no es gratuita. Desde hace unos años él y Sasha han mantenido una residencia mensual en el club neoyorquino por excelencia, Twilo, y han sido artífices, junto con Cari Cox, Paul Oakenfold y DJs locales (Keoki, DJ Dan) de la expansión del trance y sus derivados. «Muchos DJs ingleses se obsesionan ahora por abrirse hueco en Estados Unidos, en hacer giras continuamente, en ser una estrena. A mí no me quita el sueño, pero entiendo que a otros DJs sí: la escena se ha desarrollado y más que lo va a hacer en los próximos años», relata Rampling. Pese a todo, las bases para un sonido de circunvoluciones y requiebros ya estaban sentadas en el trabajo de pioneros del house tribal como Deep Dish o la facción más tech de Nueva York (o sea, Danny Tenaglia). «Nosotros hacíamos dark garage, no trance —explica Ali "Dubfire" Shirazina, miembro junto a Sharam Tayebi de Deep Dish—. El garage tradicional se agotó hasta morir y nosotros tomamos el relevo con otra fórmula: voces más simples, trabajo de estudio muy elaborado, percusiones lentas... Ahora no sé qué pasará, igual hay un movimiento hacia el breakbeat, aunque lo más seguro es que vuelvan las voces. Lo que está claro es que la gente de la costa Oeste ha dejado de avanzar.»

La gente de la costa Oeste son, básicamente, John Tejada y la 6400 Crew (Halo, Hipp-E & Tony, los artífices del tech-house de San Francisco), aunque también existe una escena breakbeat de la que ya han trascendido Uberzone y The Crystal Method, los *coastal breakz.* Ellos también participan de una estética que premia el ritmo gordo y los efectos especiales, y es que aunque Danny Tenaglia se resista a la velocidad («yo nunca subo de 130 bpms, porque a la que pinchas más rápido pierdes el funk y pierdes todo el sentimiento. Yo si pincho trance lo hago como si fuera ambient, no como una colección de trucos sonoros», cuenta), los jóvenes americanos, tal como muestra el documental

Better Living Through Circuitry, ya se dejan tentar hasta por el happy hardcore.

2. 90S TECHNO: GRAN FUERZA

El happy hardcore, para retomar el hilo, fue la dirección que tomó la cultura rave de baja estofa tras la aparición del jungle. Quien no se dejara seducir por el darkcore tenía la posibilidad de seguir atiborrándose de pianos de broma y melodías naif, aunque a una velocidad infernalmente más rápida. La culpa la tuvo la aparición del gabba en Rotterdam, cien por cien *working class,* que tomó el relevo del new beat belga y el hardcore techno de Joey Beltram en aceleración continua, hasta llegar a unos infernales 250 bpms de baile imposible, ambiente tenso dirigido por cantidades animales de éxtasis y cocaína y connotaciones políticas de extrema derecha. El gabba, en cierto momento, se volvió más infantil con «Poing», un hit de Rotterdam Termination Source que proponía bailar la sístole y la diástole de un muelle, y el happy hardcore (otro hit: «I Wanna Be a Hippy», de Technohead) tuvo campo libre para ser el género más populista de una Europa que vivía los mejores días del eurobeat y también acuñaba acepciones como cheesecore o, especialmente en España, *mákina* o *bakalao.*

Y aunque el gabba no murió (las recopilaciones *Thunderdome* y los esfuerzos de Lenny Dee al frente del sello Industrial Strength así lo atestiguan), el techno en el Viejo Continente llevaba otro derrotero. En Alemania el empeño de Tresor por hacer de la capital una digna sucursal de Detroit empezó a dar resultados *ad hoc,* y no precisamente por los primeros 12 pulgadas de una cantera berlinesa poco dada a lo abstracto y sí a lo tangencialmente trance *(3*ra Phase feat. Dr. Motte y «Der Klang Der Familie», el «Meet Her at the Love Parade» de Da Hool), sino por esos primeros artistas que empezaron a asimilar la profundidad de Jeff Mills, el miniaturismo electrónico de Derrick May y la

tridimensionalidad espacial de Cari Craig.

Entre ellos figuran Thomas Fehlmann y Sun Electric, pero más importante es la presencia —enigmática: pocos han visto su cara— de un productor con sorprendente facilidad para vencer la ley de la gravedad: Moritz von Oswald. A Von Oswald se le empezó a seguir la pista formando equipo con Fehlmann (como 3MB) y, precisamente, colaborando con nombres clave de la primera generación de Detroit en las primeras referencias de Tresor. En la tercera, y con fecha de 1992, Eddie «Flashin» Fowlkes alternaba fórmulas músico-matemáticas («2-D=3-K»), techno-soul y viajes al espacio exterior en un doble EP sin título completado con dos colaboraciones con 3MB: «Iluminism Range 1-5» retomaba el concepto de odisea a lo Moroder (veinte minutos de bleeps flotantes y bombos de hierro) mientras que la más jazzy «Famous Last Words» se sustentaba en Cari Craig, aunque los momentos más célebres de Fehlmann y Von Oswald no dejan de ser ese tándem del espacio exterior de «Jazz Is the Teacher / Die Kosmichen Kuriere», creado poco después mano a mano con Juan Atkins.

Sin embargo, no son estos los hechos que argumentan el papel fundamental de Moritz von Oswald (y de su futuro partenaire Mark Ernestus) como la figura más relevante del techno de los noventa: su mérito no ha estado en imitar al dedillo el periplo sideral de los maestros de la Motor City, sino en aplicar como nadie en esta historia una de las máximas del filósofo Platón: «El mejor discípulo es el que supera al maestro». La separación de 3 MB y la incursión de Fehlmann en territorio ambient le permitió a Von Oswald concentrarse en otras ideas que le rondaban por la cabeza, algo así como una visión profunda del techno que, sin renunciar a un escenario de futuro, se fundamentaba en las raíces. En Berlín existe la tienda Hardwax, propiedad de Mark Ernestus (otro misterioso personaje del que se tuvo constancia de su existencia por los agradecimientos en los dos discos de 3MB: «respeto para Mark Ernestus», rezan las contraportadas), y entre sus cubetas se puede encontrar la mejor colección en el mundo de house de Chicago y de Detroit techno, además de una basta sección de siete pulgadas dub originales. Y la primera inquietud de Von Oswald fue

Maurizio, un seudónimo al que cualquier superlativo le viene grande. «Al principio Maurizio era yo solo —confirma hoy el propio Moritz—. Empecé a trabajar con ideas propias y luego me uní a Mark. Maurizio fue el nombre que le di al sello, y luego pasó a ser nuestro proyecto. El sello cambió de nombre, M, y fue entonces cuando editamos "Ploy".» «Ploy», la primera referencia, potenció la simbiosis entre ambient (hubo un remix de The Orb), techno y un telón sonoro austero, y un segundo maxi, «Lyot», acreditado a Vainqueur (alias de su amigo Rene Löwe; «es lo único que apareció en M o alguno de nuestros sellos que no es obra nuestra, a pesar de que el disco incluía un remix», continúa Von Oswald), descubrió un techno hipnótico basado en la economía de medios y loops exactos.

La palabra clave es «minimalismo»: cuando Moritz von Oswald y Ernestus formaron un segundo proyecto en 1993, las intenciones apuntadas con los 12 pulgadas de Maurizio se sublimaron: se llamaron Basic Channel, e hicieron del techno esa masa abstracta y densa por la que en Detroit solo apostaba un Jeff Mills en sus mejores días y un Cari Craig siempre interesado en cuidar el sonido al milímetro. Ambos colaboraron en Basic Channel —el sello, otro sello— con remezclas, e incluso Craig editó trabajos de Ernestus y Von Oswald en su compañía Planet E, pero aunque la huella de Detroit estaba presente en aquellos lienzos de ruido estático, loops mecánicos, crujidos de vinilo y bajos secos, lo que distingue a Basic Channel es el *espacio*, entendido como una sabia interpretación del dub.

Explicaba Francois Kevorkian en las líneas interiores de su *Essential Mix* que la primera vez que escuchó «M4.5», de Maurizio, no pudo salir de su asombro. «Se crean cosas por el espacio que hay alrededor de las partes vacías del disco —decía—. Es como cuando un pintor puede crear ilusiones de tono y sombras a partir de líneas o la ausencia de líneas. Y es lo mismo con muchos discos de Basic Channel: no se trata solo de los sonidos que hacen, sino dónde dejan el silencio; el silencio mismo crea fenómenos. Este es un territorio todavía inexplorado.» Efectivamente, Basic Channel funciona más por lo que se cree que se oye que por lo que realmente está grabado. Un analizador del espectro sonoro

muestra que, en efecto, son los beats y los ruidos los que rodean un silencio real, que existe, y que pese a todo se baila, gracias al prensaje de los vinilos en Dubplates & Mastering, una fábrica propia que trabaja la profundidad del bajo (dub, siempre dub) con primor de artesano. No es nada fácil de conseguir. «Hubo una época en la que techno y dub eran mundos diferentes, no se mezclaban. Pero lo hicimos. Nosotros no lo vemos como la suma de uno más otro. Es un proceso mucho más complicado de lo que parece.»

Basic Channel desapareció como sello hacia 1996, aunque no como entidad artística. Desde entonces, Ernestus y Von Oswald han trabajado juntos bajo nombres como Rhythm & Sound, Main Street o Maurizio, que siguió funcionando hasta llegar a la referencia siete de M y a una compilación, *Maurizio* (1997) imprescindible. Juntos dieron el siguiente paso en la segunda revolución del techno: forzar más el bombo sin perder ni un ápice de cálculo, de sonido mántrico. También crearon Chain Reaction, un sello para amigos y discípulos que propagó el sonido de Basic Channel así como su técnica reduccionista, hechicera y de espacios abiertos. «Era música de gente próxima que había trabajado con nosotros y que tenían sus *home studios* —confirma Moritz—, gente que había creado en paralelo a Maurizio y Basic Channel. Chain Reaction empezó en 1995, pero mucha de esa música ya llevaba mucho tiempo grabada. Iba saliendo a medida que estaba madura.» Presentados en unas reconocibles fundas marrones de cartón biodegradable, los primeros 12 pulgadas de Chain Reaction calcaban y perfeccionaban ese techno-dub con gusto por la espeleología y las profundidades marinas, e incluso *Biokinetics* (1996), el estreno en CD del dúo Porter Ricks (Andy Mellwig y Thomas Kóner), tomaba como inspiración los océanos revueltos. Los cinco primeros álbumes de Chain Reaction (el citado de Porter Ricks más los respectivos de Vainqueur, Various Artists, Substance y Monolake, todos presentados en cofres de metal) sellaron una nueva estética techno que, desde aquel momento, se ha convertido —aunque cada vez menos: la fórmula se agota— en el paradigma de la música de baile auténticamente vanguardista.

Aunque no es solo Berlín la ciudad que define las pautas por las que años más tarde se encauzó el discurso techno más, digamos, inquieto: simultáneamente a los paisajes lunares de Basic Channel, Maurizio y Chain Reaction (y habría que añadir a la familia las marcas Rhythm & Sound, Main Street y Burial Mix para el dub e Imbalance para una moderna computer music trabajada por Robert Henke, del grupo Monolake), en Colonia un personaje llamado Wolfgang Voigt se inspiraba también en Detroit, el dub y ciertos momentos del rock de los setenta (en su primer disco, firmado como Love Inc., sampleaba a Marc Bolán, Queen y Kraftwerk) para reducir el sonido a un esqueleto de apariencia mínima. La fórmula de Voigt, sin embargo, es diferente: si en Basic Channel la ecuación es King Tubby + Cari Craig + Underground Resistance + Pierre Schaeffer, en las referencias del sello Kompakt la cosa es una mezcla de Studio One, Ralf & Florian y David Bowie con unas vacaciones en el Detroit de Richie Hawtin: la serie más célebre de Wolfgang Voigt (hacia 1996 ya se le conocía como Mike Ink) se titula, precisamente, y en homenaje al sello jamaicano, *Studio 1*, doce vinilos con evoluciones y esquemas rítmicos destinados a hacer techno con apariencia de dub o dub guiado por la mecánica del techno.

Mike Ink, pese a todo, no operaba solo. La tradición *avantgarde* en Colonia desempeñó un papel a favor en el desarrollo de su personalidad (Stockhausen, Can), pero también estaba rodeado de coetáneos que, como él, compartían visión y curiosidad. Colonia está bastante próxima a Frankfurt, ciudad en la que el sello Mlle Plateaux desarrollaba un marco post-techno a toda velocidad, y el trasvase de ideas tuvo que ser, por fuerza, imparable: gente como Jórg Burger (The Modernist / The Bionaut), Air Liquide o los centros de agitación cultural organizados alrededor del club experimental Liquid Sky o la tienda-sello A-Musik configuraron una escena dual (de baile y de laboratorio) que al poco tiempo, como era de prever, se llamó «sonido Colonia». Pero principalmente alrededor de Mike Ink, su sello (Kompakt), sus seudónimos (M:R:I, Gas), su hermano (Reinhart Voigt, que al principio grababa como Sweet Reinhart) y sus amigos (Grungermann, Jürgen Paape) se construyó el otro apoyo del techno

moderno; desnudo, pero con una puerta abierta al funk y a la melodía, o en todo caso a vueltas de tuerca que le permitieran avanzar. Y avanzó.

La saga Chain Reaction demostró que el techno no solo era, sino que debía ser, música sin límites ni constricciones. Un tema de Porter Ricks demuestra que hasta una marea de ruido y agudos afilados se puede bailar si el beat es lo bastante bueno y si la audacia del productor sabe jugar con los elementos que dictan el ritmo. El techno de batalla de la última década ha aprendido esta lección desde que JefT Mills, en sus maxis como X-101 y X-103, también puso en una misma balanza abstracción y ruido, ritmo y sonido, presente y futuro. La gran fuerza del techno en los noventa, pues, ha sido su habilidad para conjugar concepto y una pretensión intelectual con un formato de composición abiertamente popular, y es que una referencia de Tresor tanto sirve para el mozalbete *working class* reciclado del hardcore como para el analista del minimalismo y los loops infinitos. El hard techno, la manifestación más dura del género, ampliamente basada en enseñanzas de la música industrial, es una de las más logradas confluencias democráticas en la música de baile, entre el intelecto desarrollado y los bajos instintos de un pasado troglodita.

La llegada del genuino Detroit techno a Europa permitió la creación de diversas franquicias obsesionadas con los teclados, los simuladores de cuerdas y la iconografía sideral. FNAC Music —más tarde, F Communications— en París, bajo el empuje de Eric Morand y Laurent Garnier, Soma en Glasgow, Peacefrog en Londres y Disko B en Munich, han sido algunos de los sellos punteros en una interpretación reverente (a veces hasta purista) de los clasicos de Chicago y la Motor City, que ha propulsado a la mayoría de los nombres que han sido alguien en un techno-house, sobre todo, preciosista. De entre todas, la escudería Soma es la que más ha hecho por cuidar una estética que bebe directamente de Kevin Saunderson y el resto de la trinidad de Detroit: el dúo Slam lo ha demostrado con calidad indiscutible en los rotundos y sabios *Headstates* (1996) y *Allen*

Radio (2001), Maas en un *Latitudes* (1997) a descubrir y Funk D'Void (Lars Sandberg) en todo lo que hace.

Sin embargo, no es el estilo Soma el que define la evolución real del techno en Europa al margen de las abstracciones secretas de la escuela de Berlín. El hard techno es, por encima de cualquier cosa, violencia física y agresión psicológica, un bombardeo de beats que se agarran al estómago y zumbidos que atraviesan el cráneo, en línea directa con la marca dura impuesta por UR. Jeff Mills tituló «Sonic Destróyer» uno de los primeros vinilos de X-101, y Mike Banks las más de las veces ha antepuesto política a estética. En Alemania y, sobre todo en la Inglaterra de la depresión económica de 1993, el techno también es pupa, además de una forma de escapismo: combatir la violencia del día a día con explosiones de sonido controladas en un *home studio*. En una ciudad industrial y oscura como Birmingham esto se ve mejor que en ninguna otra parte. «Siempre he sentido que mi entorno y mi experiencia tienen una gran influencia en la música que hago —explica Anthony Child, también conocido como Surgeon— Y Birmingham es una ciudad que te empuja. En Birmingham nunca ha habido nada, y lo hemos tenido que hacer todo nosotros: no había ningún club de techno y creamos House of God; teníamos noticias de las noches Lost en Londres, pero por falta de dinero nunca podíamos ir, hacíamos música por hacer algo... La filosofía "hazlo tú mismo" es fuerte en Birmingham.»

Las noches Lost a las que se refiere Surgeon son las del club itinerante que el DJ Steve Bicknell ha mantenido durante años en Inglaterra. Fiestas underground rodeadas de misterio y sombras que son el origen de la otra escena techno inglesa, la directamente opuesta a esa «inteligente» que representaban B12 y Kirk DeGiorgio: en Lost sonaban Dan Bell y Underground Resistance, las referencias del sello de Bicknell, Cosniic, y los *imports* que llegaban de Alemania. Y por Lost se dejaban caer aprendices de DJ y los auténticos aficionados al techno, que lógicamente nunca se dejaron absorber por la escena rave. Lost era una ceremonia subterránea y pura, virulenta, y esquirlas del mito saltaron a esa comunidad de Birmingham, ceñuda y desesperada, de la que

surgieron sellos infectados de música industrial, los mantras de Coil y la mecánica minimalista. Surgeon creó Dynamic Tensión, y sus vecinos, Regis (Karl O'Connor) y Female (Peter Sutton), el sello clásico de Birmingham: Downwards, techno en espiral desdendente a los infiernos.

La producción comenzó a ser fuerte: Mark Broom inició el sello Puré Plástic, Baby Ford hizo lo propio con Ifach, Dave Ángel se obsesionó con Derrick May y los tres hombres de Bandulu alternaron misiles techno con dub, a la manera de Maurizio-Rhythm & Sound, en la tríada de sellos Foundation, Ground y Potential. James Ruskin creó Blueprint, y los artistas que a mediados de los noventa formaron el núcleo de No Future (Cristian Vogel, Dave Tarrida, Neil Landstrumm) iban curtiéndose en Mosquito, Sativae y Scandinavia. En Gran Bretaña, más que en ningún sitio, se potenció la cultura del hombre-sello, la del DJ y productor que, por falta de una buena infraestructura de discográficas, también se convierte en empresario. A diferencia del house o el negocio de las raves, el techno nunca fue popular en el reino de Isabel II, algo que se contradice con el altísimo nivel de sus artistas. «Aquí no hay apoyo de la prensa —razona James Ruskin—, y solo un puñado de clubes mantienen viva la escena. Es de locos, porque la música es brillante pero está vetada en las revistas. La prensa es del todo predecible, se preocupa más por hablar de la moda que de la música, y si sacan productores de techno siempre son los más conocidos, para no correr ningún riesgo. La información es superficial, y la gente ni siquiera se entera de lo que está pasando al lado de su casa. Quizá a la gente de verdad no le interese, pero sospecho que no se les da la suficiente información como para que escojan.»

Sin embargo, sí hubo un momento en que la escena pudo despegar. Cuando Dave Clarke editó su trilogía *Red,* tres 12 pulgadas sobrados de energía y con los ganchos adecuados —rítmicos, melódicos; su pasado en la escena hardcore se notaba—, el techno fue *hype* por primera vez. «La serie *Red* era y sigue siendo una gran colección de discos —explica Ruskin— Cuando salieron, fueron como una bocanada de aire fresco, la mayoría de la música que salía de Inglaterra no

era ni de lejos tan excitante. Además, creo que la escena necesita a gente como Dave, con una personalidad fuerte, que salga en la radio y en la prensa, que sea el abogado defensor del UK techno.» Poco después, Clarke editó su álbum *Archive One* (1996) y demostró que, además de ser el DJ más veloz del mundo, un *remixer* eficaz y un productor de nivel, era un artista completo, todo viscera y sentimiento. Y aunque los responsables de Dynamic Tensión, Blueprint y Downwards mantenían la esencia (todos fueron tarde o temprano captados por Tresor; de hecho, Surgeon se queja de que «en Inglaterra no haya un sello como Tresor»), Dave Clarke estableció un equilibrio entre imagen pública y arte en las venas.

El techno inglés, y por padrinazgo de Berlín también el mundial, se recluía en una idea de minimalismo rellenada con extraños efectos de sonido y bombos sin piedad. Steve O'Sullivan, desde su sello Mosaic, fue quien mejor definió este concepto de techno como orfebrería, aunque el momento decisivo para la escena llegó cuando un DJ hasta aquel momento poco publicitado, Ben Sims, se sacó de la manga sus maxis en el sello Killabyte. El *killa style,* su innovación principal, consistió en construir los temas de la manera más sencilla y efectiva posible: un loop tomado de viejos discos de house (la mitad de su obra se la debe a Todd Terry), una base rítmica animal y poco más. Desde el momento en que Sims ocupó el trono la mayoría del hard techno mundial se ha olvidado de la complejidad de Jeff Mills o la tensión dinámica («la tensión de todas las cosas vivas», en sus propias palabras) de Surgeon en busca del efecto más primario posible. Incluso uno de los más reputados arquitectos de *monotraxx,* Oliver Ho, samplea sonidos tribales —tam tams y percusiones africanas— para incrementar la sensación de una «vuelta al origen» que, sin embargo, y tal como muchos artistas sostienen, se ha convertido en una encerrona para toda la escena techno. «El techno se refugia en sí mismo con mucha facilidad, parece como si solo el propio techno pudiera influir en sí mismo —razona Surgeon— Yo siempre he intentado buscar inspiración en otros artistas, ya sean Missy Elliott, Coil o The Velvet Underground. Casi todo el techno de hoy carece de personalidad, hay cien

discos idénticos a otros cien discos más.»

Así pues, ¿dónde está esa personalidad? Decididamente ni en las referencias de User ni en las de esa nueva generación de productores que han seguido los *monotraxx* al pie de la letra y que, afortunadamente, ya empiezan a buscar un estilo propio: Pacou, Adam Beyer, Samuel L. Session, Gaetano Parissio, Marco Carola, Chris McCormack, Umek y Oxia, entre un eterno listado. Sin duda el mayor derroche de personalidad lo ha tenido un colectivo atado solo por lazos de simbiosis, No Future, que predica aplicar las leyes del punk (incluso toman el eslogan que enarbolaron Sex Pistols como nombre) al techno y a la electrónica como actitud general. Con la participación de un largo listado de nombres (Cristian Vogel, Dave Tarrida, Tobías Schmidt, Neil Landstrumm y Jamie Lidell entre los actores protagonistas; Justin Berkovi, Ibrahim Alfa, Si Begg y Matt Consume como resto de reparto), todo lo que llega bajo la marca No Future implica unas reglas siempre destructoras: retorcer el funk de Prince hasta volverlo una caricatura (eso fue *Head On*, el disco de Vogel y Lidell como Super_Collider), masacrar la pista de baile con bombos que no respetan el cuatro por cuatro ni la salud del público, jugar con el hip hop y las frecuencias dañinas y pervertir los esquemas una y otra vez. Hay futuro, pues.

Aunque de momento, y por aquello de la imitación, asimilación y renovación, la estética que marca el techno de ahora sigue siendo la derivada de Basic Channel. Desde el principio ya aparecieron temas en contextos apartados del alemán que tomaban como referencia los sonidos de Maurizio y Mike Ink: el ex LFO Gez Varley construyó un «Quo Vardis» bajo su alias de G-Man, que supera a los originales y Richie Hawtin inició una serie simultáneamente a los *Studio 1* de Mike Ink —la saga *Concept*—, también bajo las premisas de dub y minimalismo. Pero hoy en día ese sonido es norma y, como también ha ocurrido con los *monotraxx*, fórmula: con la popularización del *laptop* y la moda pasajera de los *clicks'n'cuts*, el minimal techno ha ampliado su paleta de sonidos y ha prolongado una vida que parecía llegar al final de su mejor etapa tras el esfuerzo de concisión y aplomo de grupos como Swayzak, Ratio (responsables de los

sellos Grow! y Central en Viena) o la mayoría de los nuevos productores americanos, de Kit Clayton a Twerk pasando por Stewart S. Walker, Jake Mandell y Mannequin Lung.

El clicktechno se aprovecha de la posibilidad que da el techno minimalista para incluir cualquier clase de ruidos para ayudarse de *clicks, glitches* y otro tipo de sonidos microscópicos. En esencia, no ha enseñado nada nuevo, pero sí ha demostrado de qué modo los esquemas de baile se nutren de los avances experimentales para progresar y cómo se puede escapar del callejón sin salida del techno loopeado: las escenas mayores, una en Colonia que flirtea con el pop (Kompakt), otra en Escandinavia y Canadá (Vladiskv Delay, Jetone) y una tercera en California han puesto un estilo de moda que, pese a todo, da sus mejores frutos en el house. *The Wire* se inventó la etiqueta microhouse, una corriente, no la última, que parásita melodías y *clicks* para crear arte: los sellos Perlón (Markus Nikolai, Ricardo Villalobos), Playhouse (Isolée, Losoul), Forcé Tracks (Luomo, MRI) y Poker Flat (Hakan Lidbo, Steve Bug) son los responsables del enésimo triunfo de lo minimal, una opción que, según Baby Ford —su último disco para Klang Elektronic, puestos a seguir el juego, inventa el «microacid»—, «permite la amplitud y el espació para perderte en ella, crea sonidos nuevos y únicos, desnuda la música y la llena de sentimiento, sugestión e inventiva. Sin duda la electrónica minimalista es la revolución».

3. 90S REVIVALS: LA HISTORIA SE REPITE

> Estamos viviendo en los años ochenta y no hay necesidad de esconderse / estamos viviendo en los años ochenta, el futuro ya ha llegado.
>
> CYLOB, «Living in the 1980's»

No se debe olvidar que los noventa, amén de un tiempo de innovación, también lo fue de reciclaje. Hacia su ecuador, mientras jungle, trip-hop y techno funcionaban a pleno rendimiento, también hubo quien dirigió la vista a los ochenta para tomar ideas. Una práctica ahora habitual, a veces fresca y otras muchas discutible y reprobable, pero que define un proceso de revival, de recuperación y reciclaje de viejos discos, hoy completamente a la orden del día.

La edad de los artistas tiene que ver mucho con todo este fenómeno: la mayoría niños impresionables en los años en que «Computer World» o «Planet Rock» vieron la luz, aficionados a los videojuegos y testigos de la explosión tecnológica desde su mismo comienzo, su pasado cultural no pasa ni por The Rolling Stones ni la guerra de Vietnam, sino por *La Guerra de las Galaxias,* el ordenador Spectrum, Madonna y los videoclips. En términos estrictamente musicales, esto significa la recuperación del synth-pop, el electro y los últimos coletazos del Hi-Nrg. *New School Science* (1996), un LP de la gente de Global Communication firmado como Jedi Knights —metían a Afrika Bambaataa, Aphex Twin, Masters at Work y Obi-Wan Kenobi en el mismo cajón—, fue el primer aviso de que el electro volvía, aunque para muchos solo fuera un proceso inventado por la prensa. «El electro nunca se fue. Mira: Unknown DJ, Egyptian Lover, DJ Slip, Dynamix II, UR, Drexciya... Además, mientras existan los discos, la música vieja se puede escuchar —razona Ed Upton, el hombre detrás de DMX Krew y de una interpretación pop del legado ochentas—. No acepto lo de revival: la mayoría de las cosas que escucho hoy que me venden como “electro” no se parecen en nada al electro que yo escuchaba antes.»

La razón de que mucho electro de hoy no se parezca al de World Class Wreckin’ Cru, por ejemplo, está en que el mismo también ha evolucionado por vías inesperadas. En Viena, Patrick Pulsinger y sus amigos del sello Cheap mezclan IDM, techno, pop freak y sonidos de broma con una base robótica en una de las escenas más inclasificables del mundo. En Holanda la comunidad de La Haya —I-F y el núcleo duro del sello Viewlexx— ha investigado en un viaje de ida y vuelta hacia el ayer (han rescatado el italodisco y han retomado su

evolución en el punto en que se quedó) y el mañana en temas electro obsesionados con el futurismo, y un buen número de sellos en todo el mundo (Electron Industries, Schematic, Elektro Music Department, Psi49Net) se empeñan en demostrar que hay quien se lo sigue tomando en serio.

En Detroit, sin embargo, es donde el electro más y mejor ha sabido evolucionar. En los ochenta tuvo que pasar a un segundo plano tras el empuje inexorable del techno, pero eso no impidió que la semilla de Cybotron germinara. Los sectores vinculados a UR insistieron en los breaks de androide —Drexciya— y la corriente se transformó en techno-bass, una prolongación del legado de Kraftwerk que habla de pop y calculadoras, de opresión racista y coches, de mujeres y tabaco y que puede rastrearse en la obra de Aux 88, Le Car, los misteriosos Dopplereffekt / Japanese Telecom (Ralf & Florian leyendo hentai en un sex shop), Keith Tucker, Ectomorph, Adult y, en general, todo lo que editan Interdimensional Transmissions, Direct Beat y Ersatz Audio. El techno-bass, además, tiene su facción gangsta: a este subgénero se le llama ghetto-tech, y no deja de ser la evolución del electro en manos de la clase obrera, veloz (a veces los ritmos se cuadran con los del jungle), infectada de hip hop y con voces de pitufo (una vez más hardcore... en el corazón de Detroit): DJ Assault, el principal rostro del ghetto-tech, trabajaba en un McDonald’s antes de darse cuenta de que sus obsesiones en cómics, porno, coches y mujeres podían trasladarse a la música. El ghetto-tech es un estilo primario, machista y troglodita —el tema más popular de Assault es, precisamente, «Asses-N-Titties», y la letra de «Hoes» reza: «putas, tengo un montón / zorras, tengo más de las que tú tienes», mientras que «Sandwiches», de Detroit Grand Pubahs dice: «tú puedes ser el pan y yo puedo ser la hamburguesa, niña / sé que tú quieres, podemos hacer sandwiches» («se trata de un trío real —confirma París The Black Fu, su autor—, pero no hay un segundo tío: ¡me lo monto con dos chicas!»), pero a la vez una de las bocanadas de aire más frescas de los últimos años: fiesta auténtica, prejuicios cero.

La mayoría de los supuestos reviváis de los noventa, hay que decirlo, no se estancan en el mimetismo de épocas pasadas. Cuando se dice que Thomas P. Heckmann recupera la EBM hay que apuntar también que la rellena de acid, y que cuando Hellfish & Producer o Venetian Snares atacan el gabba lo hacen con sentido del humor y un filo braindance. Chicks On Speed pueden acudir a los nuevos románticos y la new wave, pero a la vez se interesan por el ruidismo y los nuevos formatos digitales (el MiniDisc, el *laptop).* Playgroup regresa a la época del avant-funk inglés y al post-disco americano, pero con una puesta al día sonora con mucho de punk y canciones de primera. No todo es, para entendernos, una réplica de Daft Punk *área Discovery* (2001), un ejercicio de nostalgia vacío que quiere sacar oro (Buggles, el AOR, Rick Astley) de donde no hay.

Entre las músicas de este último cambio de siglo que han mirado al pasado hay algunas, si no de las más audaces, sí de las más frescas. La vuelta del computer disco de Moroder se ha notado tanto en la maravillosa obra de Daniel Wang y el sello Environ, en versión preciosista, como en el *Munich Machine* de Hell en versión triple X. El propio sello de Hell, International Deejay Gigolo (Miss Kittin & The Hacker, Zombie Nation), incluso ha resucitado el glam electrónico, el synth-pop con caspa y el electro sadomaso en una ristra de lanzamientos hilarante. Hay quien acusa a Gigolo (y por extensión a mucha electrónica que se acerca sin complejos al pop, ya sea la de sellos como BPitch Control o Müller) de renunciar a la seriedad en beneficio de la tontería, y se olvidan de que la música de baile no es solo cómo se piensa, sino cómo se siente, cómo estimula a la persona que baila. No hace falta contradecir pensamientos que fallan en su misma raíz. La respuesta, en todo caso, la tienen los denostados Fischerspooner: *«soundsgood... feelsgood too»*.

No obstante, la acumulación de reviváis plantea una cuestión espinosa, y es que si vuelven viejos sonidos es porque no los hay nuevos o, en todo caso, porque cualquier tiempo pasado fue mejor. ¿Cierto? La sensación general, en

cualquier caso, es de *deja vu* y cansancio. «Ojalá pase algo nuevo pronto, porque sinceramente, estoy aburrido de lo que escucho —reflexiona Laurent Garnier— Mucha gente llevamos en este negocio más de diez años y poco nuevo podemos decir ya. Lo que tiene que venir es una nueva generación que nos barra a todos, a Jeff Mills, a Richie Hawtin, ajosh Wink, a mí, y que construya las cosas de nuevo.» Todo el mundo deposita sus esperanzas en todos esos *teenagers* que ya han empezado a experimentar con sus ordenadores portátiles, con sus máquinas baratas, con un pasado musical que solo remite al techno. «Cuando yo empecé, nadie hacía esta música —recuerda Gez Varley—. Hace poco volví a Leeds y TODO el mundo tenía un ordenador y software para hacerla. Solo hay que dejarles libres y esperar a ver qué pasa.»

Y, sobre todo, está el factor universal de la electrónica: a diferencia del rock, no hay una lengua —el inglés— que monopolice la libertad de expresión y la música no se juzga por su origen, sino por su originalidad. En los últimos días, algunas de las mejores ideas llegan de Asia y Sudamérica, de la India y, especialmente, Argentina (Leandro Fresco y otros artistas del sello Frágil) y México, donde el Colectivo Nortee ha reciclado el house a partir del folklore de Tijuana y la frontera con Estados Unidos; incluso de Brasil, una mina inagotable de drum'n'bass (DJ Marky, Patife), hip hop abstracto (DJ Dolores) y lo que sea. Da la impresión de que la interpretación de la electrónica por otras culturas (ojo, nada de fusión étnica, sino asimilación tecnológica) es la vía inmediata de futuro. DJ Spooky tiene el último turno de palabra. «Los países en vías de desarrollo están siguiendo las pautas del mundo industrializado. Cuando viajo siempre llevo música de los sitios a los que voy a pinchar, pero la gente no quiere oír su música, sino lo que se hace en Nueva York. Para ellos el DJ es un transmisor de cultura, y allí las *mixtapes* han hecho más por divulgar esta música que las emisoras de radio, e Internet está llevando esta lógica hacia el extremo. Las fronteras que la gente cree que definen los estilos no son más que un mito. La cosa funciona más por nichos: la gente relaciona lo que escucha con su

estrato social más que con su nacionalidad, y los DJs son personajes que pueden moverse entre todos esos escenarios. Pero lo mejor de todo, de cómo estos pueblos están abordando la música electrónica, es que para ellos aún no hay reglas, es como si estuvieran a finales de los años setenta, aún no han establecido cómo se tiene que pinchar o componer. Y por eso, mucha de esa música es más fresca que la del resto del mundo desarrollado.»

Los años de abundancia serán eternos si se permite lo principal: que la imaginación asuma el poder. Al fin y al cabo, la música electrónica siempre ha tenido la misma misión: jugar con el presente, avanzar lo desconocido. Hay mucho por descubrir.

APÉNDICE 1

BREVE HISTORIA DE LA MÚSICA ELECTRÓNICA EN ESPAÑA

SONIDOS DE RESISTENCIA: LOS ORÍGENES DE LA MÚSICA ELECTRÓNICA EN ESPAÑA (1950-1 990)

ORIOL ROSELL

En una entrevista de 1997, Francisco López se lamentaba de que «hay una falta generalizada de sensibilidad auditiva por parte del público español. La nuestra es una cultura muy poco intelectual en general. En Alemania, por ejemplo, las cosas son distintas, hay una audiencia potencial que busca cosas nuevas. No por una cuestión de modas, sino por una mayor y mejor sensibilidad y disposición. Aquí, la gente no traga con los sonidos sintéticos sin ritmo». A López, con casi cuatro décadas de carrera a sus espaldas y una discografia que supera las trescientas referencias en sellos de todo el mundo, no le faltaba razón: a España no le interesa la música electrónica, a no ser que se pueda bailar. Los hechos hablan por sí mismos: ventas paupérrimas, falta de público, ausencia de infraestructuras, ínfima cobertura mediática. La electrónica que evita la pista, que no admite una escucha casual y se significa en el cuestionamiento de las formas y las ideas establecidas no gusta. Bien es cierto que tampoco en otros lugares, Alemania incluida, las propuestas «difíciles» gozan de un éxito multitudinario, pues su audiencia natural ha sido, es y será siempre minoritaria, especializada y, para qué negarlo, muchas veces elitista. Sin embargo, no menos cierto es que existe un nicho internacional donde lo raro puede subsistir sin grandes fastos, pero también sin grandes problemas; un entramado estable de oyentes, salas, instituciones y plataformas de edición y difusión que garantizan la circulación de lo experimental, aun en los márgenes del mercado y la industria. En España, ese nicho no existe. No todavía.

Las claves para comprender el porqué de la «falta generalizada de sensibilidad auditiva» y la «cultura muy poco intelectual» que denuncia López —y que explicarían, *grosso modo*, la ausencia de ese espacio periférico— se hallan más allá de las capacidades sensoriales y reflexivas de los españoles (que hasta ahora nadie ha demostrado que sean menores que las de los alemanes, los franceses o los británicos). Hay que buscarlas en una concatenación fatal de factores políticos, educativos y económicos que en pleno siglo XX desemboca en la constitución de un marco donde el riesgo estético no se considera un reto, sino una amenaza. El rechazo sistemático a lo que aspira a ser nuevo y diferente, a aquello que pone en tela de juicio valores comúnmente aceptados, responde sobre todo al miedo; un miedo a lo distinto que ya es atávico porque ha ido enquistándose en la psique colectiva durante varias generaciones.

De 1923 a 1978, con el único paréntesis de la Segunda República (1931-1939, los tres últimos años sumidos en una guerra civil), las dictaduras consecutivas de Miguel Primo de Rivera y Francisco Franco aislaron a España del escenario internacional abriendo una brecha cultural tan profunda como insalvable. La interrupción de un *continuum* vanguardista hasta entonces deslumbrante, de Ramón Gómez de la Serna a Luis Buñuel, sumado al repudio de cualquier señal de modernidad crítica, tan propio de los regímenes fascistas, condenaron al país a un oscurantismo que lo situó en un limbo extemporáneo, desconectado de su época, cuyas facturas aún se están pagando. Durante un medio siglo decisivo para el mundo del arte, España vivió de espaldas a casi todo. También al nacimiento, desarrollo y popularización de la música electrónica. Solamente fue partícipe de aquel relato de manera indirecta, vía la diáspora del exilio: el catalán (y muy catalanista) Robert Gerhard, el único pupilo hispano de Schónberg, compuso piezas con Delia Derbyshire en el Radiophonic Workshop de la BBC; Ramón Sender, primogénito del autor de *Réquiem por un campesino español*, fundó el San Francisco Tape Music Center junto a Morton Subotnick; algunos anarquistas españoles, como Jordi Valls, ocuparon una escuela abandonada en el

número 421 de Harrow Road, en Londres, y la convirtieron en el Centro Ibérico, que dio cobijo a formaciones como Throbbing Gristle y Whitehouse; Gabi Delgado López, hijo de un republicano refugiado en Dusseldorf, fue la voz de DAF, el dúo que John Peel saludo como «los padrinos del techno».

Por cuestiones obvias, estos acontecimientos, aunque relevantes, no permiten poder hablar en ningún caso de una tradición electrónica netamente española. Quienes permanecieron o retornaron al país se enfrentaron a un páramo en el que producir sonidos experimentales no tenía encaje sino en el frente de la resistencia. Una resistencia subterránea, famélica, sin resonancias fuera de un circuito de por sí paupérrimo, más cimentado en el entusiasmo de unos cuantos que en hechos consumados. Hasta prácticamente los años noventa, hacer música electrónica en España no fue tarea fácil: no había público porque nadie lo había creado; la maquinaria necesaria llegaba con cuentagotas, casi siempre en las maletas de los escasos afortunados que podían viajar al extranjero; la información era exigua y distorsionada, fruto de un voluntarioso pero insuficiente boca-oreja, y los apoyos públicos ni estaban ni se los esperaba.

1. Un intento de vanguardia: Zaj, Alea y los encuentros de pamplona (1951-1972)

Pese a todo, superada la posguerra, algunos compositores jóvenes se refugiaron en los rincones menos polvorientos de los conservatorios para dar salida a un intento de vanguardia que es, en general, una mimesis tardía y deficitaria de lo ya acontecido en Europa y Estados Unidos. Varios miembros de la llamada Generación del 51 apostaron por el dodecafonisnio y el serialismo, primero, y la electroacústica, después, con resultados en algunos casos encomiables pese a la falta acuciante de amparo institucional y la actitud beligerante del grueso de la crítica especializada, aún embelesada con Albéniz, Granados y Falla. De este

grupo, en el que se cuentan nombres como los de Cristóbal Halffter, Antón García Abril y Carmelo Bernaola (dueño de una fértil producción que alternará obras *duras* con exitosas incursiones en el ámbito popular, de «El Cochecito Leré» al himno del Athletic Club y la sintonía del programa de Televisión Española *La Clave,* además de la música de inicio de la serie *Verano azul),* destacan las figuras de Ramón Barce y Luis de Pablo.

Barce, quizá el más heterodoxo de su quinta, creó en 1958 el conjunto Nueva Música, colectivo cuya falta de un rumbo estético definido se suplió con la intención manifiesta de expresar un «rechazo del neoclasicismo y en general de todo lo francés y, sobre todo, un distanciamiento de Falla y de la herencia nacionalista», en palabras de su artífice. Pero el gesto más radical de Barce llegó en 1964, cuando en compañía de Juan Hidalgo y el italiano Walter Marchetti fundó Zaj. «Con Zaj», explicaba en 2007, «buscaba hacer música visual, es decir, sustituir sonidos por cosas, acciones, movimientos. De manera que en los conciertos hacíamos eso: cosas.» Cosas como, por ejemplo, apoyar los codos repetidamente sobre una mesa o, como puede verse en el No-Do del 20 de diciembre de 1965, titulado «Un Extraño Concierto» y salpimentado con los comentarios jocosos de un locutor bastante desconcertado, limpiar las cuerdas de un piano con un cepillo de púas y comerse un besugo.

Considerados como la analogía hispana de Fluxus y el grupo Gutai, Zaj no ocultaron la influencia de los presupuestos estéticos de John Cage, al que conocieron en los Internationale Ferienkurse für Neue Musik de Darmstadt, los cursos de verano donde impartían clases Karlheinz Stockhausen, Iannis Xenakis y Edgar Varèse, entre otros, y de quien interpretaron «4’33”» en su primer concierto público. Su compromiso con el neodadaísmo, inaudito en la España de entonces, llamó poderosamente la atención de los medios, casi siempre para mal. «Este trío de solapados terroristas le sacudirá el vientre dolorosamente; su digestión será imposible», escribió Juan Pedro Quiñonero en *Informaciones;* Javier de Aguirre, en *El Pensamiento Navarro,* los definió como «una lamentable tomadura de pelo», y concluye su andanada con una reprimenda

gloriosa: «Señores de Zaj: qué vergüenza, qué vergüenza». Zaj también despertaron las suspicacias de las autoridades, cuya presión creciente sobre el proyecto acabó provocando la marcha de Barce: «Lo dejé sobre todo por temor a tener problemas con la policía, porque hubo algunas denuncias. Era una tontería, porque lo que hacíamos no era en absoluto político, no era reivindicativo». Convertidos de nuevo en trío gracias a la incorporación de la performer Esther Ferrer, Zaj se marcharon del país para evitar males mayores. Antes de su partida, no obstante, participaron en los Encuentros de Pamplona, que tuvieron lugar del 26 de junio al 3 de julio de 1972, comisariados por el artista plástico José Luis Alexanco y el músico Luis de Pablo.

Alma máter del grupo Alea para la difusión de la música contemporánea, financiado por la familia de constructores navarros Huarte, De Pablo inauguró en 1970 el primer laboratorio de música electrónica de España en la calle San Bernabé de Madrid, equipado con tan solo dos osciladores de baja frecuencia y dos magnetófonos de bobina abierta Revox. Por el laboratorio pasaron compositores como Andrés Lewin-Richter (recién llegado del Columbia Princeton Electronic Music Center, donde fue ayudante de Ussachevsky y Varèse), el argentino Horacio Vaggione (con estudios de informática musical también en Estados Unidos) y Eduardo Polonio (otro asistente a los cursos de Darmstadt), cuyas aportaciones resultaron fundamentales en el perfilado de la electroacústica española. El centro Alea propició, igualmente, la creación de Música Electrónica Libre, triunvirato formado por De Pablo, Vaggione y Polonio, posteriormente reducido al dúo de los dos últimos. Un único disco, *Viaje* (1976), bajo el nombre de It, sorprendente híbrido de electrónica, música concreta, minimalismo y psicodelia, ha quedado como testimonio de un proyecto que, de haber perdurado en el tiempo, podría haber sido un interesante puente entre la escena culta y el pujante rock progresivo — *Viaje* apareció en la colección Gong del sello Movieplay, dedicada al prog—, rol que, de facto, adoptó Polonio, el único de los compositores *serios* que participó del underground y fue un habitual en la escena del cásete de los ochenta, siempre

con un pie en la academia y otro en la calle.

Los Encuentros de Arte de Pamplona se celebraron, gracias al mecenazgo de los Huarte, con un presupuesto de doce millones de pesetas —una auténtica fortuna en la época: cuatro veces el importe que se gastaba el ayuntamiento en las fiestas de San Fermín— y el desentendimiento inmediato del gobierno municipal. Evento decisivo para bien y para mal en la historia del arte experimental en España, los Encuentros congregaron a trescientos cincuenta creadores de cuatro continentes con el objetivo de difundir e imbricar en el tejido ciudadano las últimas tendencias en la música, la plástica y la acción. La lista de invitados era un auténtico *who is who* del *avantgarde* de la segunda mitad del siglo xx: Christo, Steve Reich, Piero Manzoni, John Cage, Richard Serra, Sylvano Bussotti, Christian Boltanski, Luc Ferrari, Walter de María, Vito Acconci, David Tudor, Bruce Nauman, Iannis Xenakis... El certamen se saldó, empero, con un resultado agridulce: los cronistas progres celebraron la gratuidad de los actos y los aires de libertad que aportaba su heterodoxia, pero la organización, a cargo de artistas nacionales, cometió errores de bulto que condujeron a la suspensión de varias actuaciones y, en algún caso, al amotinamiento del público. Además, la deseada interacción con los pamploneses quedó limitada al disfrute de unos pocos jóvenes —«melenudos, indolentes», según el crítico Alberto Fraile— y la indignación de sus mayores, huérfanos de una información y una orientación pedagógica que a nadie se le ocurrió of recer. Para complicar aún más las cosas, el PCE, preocupado por la imagen de modernidad que los Encuentros podían proporcionar al régimen, puso en circulación octavillas donde los acusaron de servir a la burguesía y llamaron al boicot, y ETA, movida por la misma idea, hizo estallar dos bombas en la ciudad, el 26 y el 28 de junio. Un año después, la banda terrorista secuestró a un miembro de la familia Huarte. Tras su liberación, los mecenas retiraron su apoyo a Alea, que acabó disolviéndose, y los Encuentros, para los cuales se había planeado una regularidad bianual, no volvieron a repetirse.

2. A LA ELECTRÓNICA POR EL PROG: NEURONIUM (1976-1980)

Desastrosos para unos y reveladores para otros, los Encuentros de Arte de Pamplona perduraron como una intentona única de volver a situar a España en el mapamundi de la contemporaneidad aprovechando el relativo aperturismo de las postrimerías del franquismo, espejismo que se volatilizó tras el atentado de ETA contra el presidente del Gobierno, Luis Carrero Blanco, el 20 de diciembre de 1973. Al atentado le siguió una brutal ola represiva que culminó con las ejecuciones del anarquista Salvador Puig Antich, en 1974, y de tres activistas antifascistas y dos miembros de ETA apenas un par de meses antes de la muerte (por causas naturales) de Franco, en 1975.

La incontenible necesidad de volver a conectar con la modernidad fue compartida también por un sector de la magra escena pop-rock española. Bajo el reinado en las listas de éxitos de folclóricas y conjuntos de pop chicle, a finales de los sesenta se gestó un underground, más una etiqueta con fines promocionales que una auténtica trama alternativa, que se acogió al rock progresivo y al idioma inglés como muestra de sus pretensiones internacionalistas. Tan solo Módulos, que cantaban en castellano y contenían al máximo las veleidades experimentales, y el prog andalusí de Storm y Triana, cosecharon cierto éxito comercial, pero en este proyecto de escena germinó la primera electrónica no académica patria.

Cataluña desempeñó un papel decisivo en el tránsito hacia lo electrónico gracias a un particular cúmulo de circunstancias. Primero, la cercanía de Andorra permitía a los aficionados surtirse de discos que, de otro modo, eran imposibles de encontrar en la Península, y además el contacto con Francia era constante, como lo eran también las visitas de artistas foráneos que conjugaban el turismo en la Costa Brava con conciertos semisecretos —el grupo alemán

Neu! llegó a ser considerablemente popular en ese ambiente, gracias a la afluencia de veraneantes teutones en las discotecas a pie de playa, hasta el punto de que se llegó a planchar una edición española de «Hallogallo» pensada para los DJs locales—. En este contexto, grupos como Máquina! gozaron también de un inusitado apoyo por parte de la burguesía progresista local, y a partir de esta coyuntura se generó un caldo de cultivo idóneo para propuestas «avanzadas» como la de Neuronium, el primer proyecto de música cósmica hecha en España.

De origen belga e instalado en Cataluña desde niño, Michel Huygen se involucró en el underground barcelonés aportando su envidiado MiniMoog, uno de los primeros sintetizadores que se vieron en la Ciudad Condal, a formaciones como Macromassa y la saga Yeti/Suck Electronic Enciclopedia Tras la fugaz Michel Huygen Band, quinteto con el que vehículo el paso del prog a lo puramente planeador, en 1976 fundó Neuronium inspirado por la Escuela de Berlín, la escena que se gestó en los últimos sesenta en el Zodiak Club de la capital germana en torno a Tangerine Dream, Klaus Schulze, Ash Ra Tempel y los Cosmic Jokers. La primera formación de Neuronium incluyó a otro sintetista, Carlos Guirao, y al guitarrista Albert Giménez, y firmó dos elepés, *Quasar 2C361* (EMI, 1977) y *Vuelo químico* (EMI, 1978), considerados puntales del *kosmische* patrio.

Quasar 2C361 órbita, nunca mejor dicho, alrededor del corte que le da título, una ambiciosa epopeya galáctica que, con su casi media hora de duración, ocupa toda la cara A. Previa introducción de efectos *space age* a lo Louis y Bebe Barron, el tema despega con trazas de psicodelia pastoral, flauta y guitarra acústica sobre un drone sintético, para al cabo de cinco minutos incursionar en el sonido contemplativo de Ash Ra Tempel, con Giménez transmutado en el doble de Manuel Góttsching, y acudir después a la musculatura de Tangerine Dream en su pasaje central, retornando a territorio prog en su coda final. En el reverso, «Catalepsia», «El valle de Rimac» y «Turó Park», esta última una variación sobre un número heredado de Suck Electronic Enciclopédic, se debaten entre lo astral y lo terrenal dejando la partida en tablas.

En *Vuelo químico* se replica una estructura similar. La *piece de résistance* del elepé es «Abismos de terciopelo», veinte minutos distribuidos en tres movimientos donde se adivina una creciente marginación de los registros no electrónicos, limitándose el protagonismo de la guitarra a un breve inciso de aires medievales con Huygen cantando (otra novedad, dada la naturaleza preeminentemente instrumental de Neuronium). El otro polo de *Vuelo químico* es la grandilocuente suite homónima, que en su tramo inicial cuenta con la voz invitada de Nico (la legendaria cantante de la Velvet Underground, amiga de Tangerine Dream y pareja de Lutz Ulbrich, de Ash Ra Tempel), quien, de paso por Barcelona camino de su actuación en el festival Canet Rock, recitó para Neuronium el poema «Ulalume», de Edgar Allan Poe. Entre «Abismos de terciopelo» y «Vuelo químico», «Viento solar» es un escueto y desengrasante divertimento de sonido luminoso, por momentos cercano a los Cluster más vivaces.

El paso del tiempo ha sido ingrato con *Quasar 2C361* y *Vuelo químico.* Permanecen como valiosos testimonios de su tiempo y circunstancias, pero la vejez ha puesto en evidencia las limitaciones de ambos. La falta de equipo hizo que, pese a lo voluntarioso de la empresa, el conjunto adolezca de cierta monotonía tímbrica, acentuada por una producción plana y carente de matices. Por otra parte, la deuda contraída con los modos centroeuropeos era en exceso obvia, y los escasos destellos de originalidad anunciaban ya la puerilidad new age que iba a caracterizar la trayectoria posterior del grupo. Aun así, en la España de la época no existían precedentes para propuestas de este tipo, lo que situaba al trío instantáneamente en cabeza del rock de vanguardia del país. Contra todo pronóstico, *Quasar 2C361* y *Vuelo químico* gozaron de un inusitado éxito que les granjeó un buen puñado de galas, algunas incluso al otro lado de los Pirineos.

Antes del tercer álbum, *Digital Dream* (Neuronium Records, 1980), Giménez abandonó la nave para dedicarse a menesteres más escorados hacia el jazz, el prog y lo experimental, la mayoría de ellos publicados en Filobús, sello que él

mismo creó. Guirao siguió con Huygen hasta *Chromium Echoes* (Neuronium Records, 1982), y ahondó luego en el tecnno-pop al frente de los instrumentales Programa, una especie de alternativa *seria* a los nefandos Azul y Negro, dúo tirando a ramplón que entre 1981 y 1983 engarzó una ristra de hits de gran calado popular —«No controlo nada», «No tengo tiempo (con los dedos de una mano)» y, sobre todo, «Me estoy volviendo loco», que TVE utilizó como sintonía de la Vuelta Ciclista de 1982—, y cuyo mérito más recordado es la edición del primer CD producido en España cuando prácticamente nadie disponía de un reproductor para este formato. Con el debut de Programa, *Síntesis digital* (PDI, 1983), Guirao acarició de nuevo la gloria gracias a «Galileo Galilei» y muy especialmente a «Synthesis», tema que aupó al grupo en las listas y del que llegaron a grabar una versión con la sonrojante aportación vocal del locutor radiofónico Fernandisco. Ninguno de sus trabajos posteriores logró repetir la proeza.

En la actualidad, Huygen mantiene vivo el proyecto Neuronium, firmemente asentado en el ámbito de la nueva era y con una discografia que abarca tres decenas de álbumes, varios recopilatorios y colaboraciones con sus admirados Vangelis, Klaus Schulze y Mike Oldfield.

3. «DOMESTIC MACHINE MUSIC»: LUTHIERS ELECTRÓNICOS, O EL SONIDO DE LO DEFICITARIO

Al margen de lo titubeante de su discurso, Neuronium representaron un punto de giro importantísimo en la historia del pop español, dado que fue el primer grupo que recurrió al instrumental electrónico buscando un lenguaje diferenciado del rock; una forma de hacer y entender la música íntimamente ligada a las posibilidades expresivas de las nuevas tecnologías. Hasta *Quasar 2C361,* el uso del sintetizador en el marco popular era tan raro como anecdótico, reducido a

mero complemento ornamental salvo en experimentos residuales como la curiosa «Llaves del subconsciente», envolvente protoambient psicodélico que cierra *Minorisa* (Ariola, 1975), el tercer y último elepé de los manresanos Fusioon. El artífice de esta rareza es Martí Brunet, inquieto guitarrista e ingeniero autodidacta que, a falta de medios, venía construyéndose sus propios dispositivos desde la década anterior: filtros de cuatro bandas, moduladores en anillo, *shifters* de frecuencia y el sintetizador modular que utiliza en «Llaves del subconsciente».

El de Brunet, que después de su paso por Fusioon profundizó en la electrónica asumiendo labores de producción para combos de pop sintético como Mercado Negro, no fue un caso aislado. Su nombre se inscribe en una tradición de los *luthiers* españoles cuyo inicio podría localizarse en 1944, año de publicación de *La telegrafía rápida, el triteclado y la música eléctrica.* El libro, firmado por el sacerdote conquense de nacimiento y valenciano de adopción Juan García Castillejo, servía de introducción a un «aparato electrocompositor» capaz de improvisar melodías mediante la conjunción sincronizada de distintos artilugios patentados por el mismo autor, que permitían escoger el sonido, variar el tempo y añadir efectos. El invento podía incluso preservar los resultados gracias a la cinta perforada, primitivo sistema de almacenamiento de información telegráfica. García Castillejo llegaría a construir y presentar en sociedad un prototipo funcional de la máquina, pero su producción era tan cara, y sus dimensiones tan aparatosas, que ningún inversor quiso apostar por el ingenio y acabó sumido en el olvido hasta la reciente reivindicación del curioso clérigo, cuya memoria se honra con el Premio Cura Castillejo a artistas sonoros españoles promovido por el músico y compositor Llorenc Barber.

Tampoco tuvo demasiada suerte el sistema diafónico ideado por el director de cine e investigador granadino José Val del Ornar, que en 1952 lo describía así en el diario *España* de Tánger: «No se trata de lo que otros técnicos han llamado estereofonía, que consiste únicamente en dar realce a los sonidos mediante un especial trabajo sobre la banda sonora. Yo voy más allá. Trato de crear un puente

lírico del sonido a la imagen, lo que en mi teoría consiste en convertir el contrapunto en contracampo. El relieve sonoro saldrá de ese juego de contracampos, para abrir en lo posible las entrañas de cada vibración sonora». En esencia, el andaluz se adelanta varias décadas al sonido surround y 3D, proponiendo una distribución multicanal del audio diseñada para of recer una experiencia inmersiva. Fruto de su fijación por lo que él llama «desbordamiento a-panorámico de la imagen», la superación de los límites físicos y psíquicos de la proyección, avance del concepto, ahora muy en boga, de «cine aumentado», Val del Ornar creó un «mezclador estéreo-diafónico para cuatro sonidos independientes» que suma pistas extranarrativas a la banda sonora de la película: el espectador escucha los diálogos, músicas y efectos propios del filme en los altavoces frontales, mientras los que quedan a sus espaldas, al fondo de la sala, emiten sonidos distintos y no relacionados directamente con lo que se proyecta, creando un diálogo experimental que aspira a «estimular a la criatura a la reacción frente a las circunstancias que luminosamente lo cercan», como si se tratara de una transposición sonora de las tesis sobre el montaje intelectual de Eisenstein.

Huelga decir que el sistema no tuvo la aceptación esperada, aunque el propio «cinematista», como solía definirse a sí mismo, lo aplicó en su *Tríptico elemental de España*, compuesto por *Aguaespej o granadino o La gran seguiriya* (1955), *Fuego en Castilla o Tactilvisión del páramo del espanto* (1959) y la inacabada *Acariño galaico (de barro).* Según parece, a finales de los años cincuenta llegaron a establecerse negociaciones entre Val del Ornar y los responsables de Televisión Española para implementar la diafonía en las emisiones, aprovechando un canal estéreo combinado con una programación especial de Radio Nacional. Algunos especialistas afirman que, de haber fructificado el trato, el ente español habría colocado la primera piedra en el desarrollo del *home cinema.*

Phonos y su influencia

En el número de julio-agosto de 1977 de la revista de la Asociación de Técnicos de Informática *Novática,* Luis Callejo publicó un artículo titulado «Generación de música al azar». El ingeniero industrial y músico catalán escribía: «El aparato creado por mí dispone de cuatro sistemas de generación automática de sonidos que funcionan simultáneamente, dando lugar a cuatro señales electroacústicas con las que se ataca un amplificador cuadrafónico convencional que produce cuatro voces independientes. Ha recibido el nombre de Stokos-4, y se encuentra actualmente en el Laboratorio de Música Electroacústica Phonos en Barcelona, donde es normalmente utilizado en la producción de texturas aleatorias de música electrónica por diversos compositores». A diferencia de los aparatos de García Castillejo y Val del Ornar, pues, el Stokos-4 sí tuvo un recorrido creativo en manos ajenas a las de su hacedor. El sintetizador, inspirado en el sistema estocástico de composición de Xenakis, fue durante años uno de los puntales del estudio Phonos, uno de los primeros del país especializado en música electrónica tras la estela de Alea, fundado en 1973 por el propio Callejo junto a Josep María Mestres Quadreny y Andrés Lewin-Richter. De hecho, la necesidad de este último de un filtro de alta precisión los llevaría a adquirir los materiales que finalmente se destinarían a la construcción del Stokos-4.

Las instalaciones de Phonos y su equipo técnico y académico desempeñaron un papel decisivo en el progreso de la música de vanguardia a uno y otro extremo del espectro estético, de la electroacústica y la música concreta más fieles a la tradición de Varèse o Schaeflfer a los experimentos tangenciales con el rock y el free jazz. En paralelo a los hallazgos de Callejo, que no acaban en el Stokos-4 —a él se atribuye también, por ejemplo, la primera computer music producida en España—, varias generaciones de músicos pasaron por su sede, primero en el barrio de Sarria y, desde 1994, en el Campus de la Comunicado de Poblé Nou de la Universitat Pompeu Fabra. Justamente a raíz de su vinculación con la institución universitaria nació el Music Technology Group, equipo de investigación y desarrollo del que surgió la que sin duda es la aportación

española a la tecnología musical electrónica más conocida: la Reactable.

La mesa reactiva causó sensación cuando se exhibió por primera vez en 2005, hasta tal punto que la mismísima Björk la incorporó a su set en la gira de presentación de *Volta* (2007). La Reactable propone una relación entre el intérprete y la máquina muy novedosa: un conjunto de cubos con distintas ilustraciones, que actúan como si fueran códigos de barras, activan sonidos y efectos cuando se colocan y mueven sobre una superficie táctil retroiluminada, adelantándose a las interfaces musicales para tabletas y smartphones tan extendidas en la actualidad. Sergi Jordá, uno de los padres de la Reactable, es un físico y saxofonista formado en el free jazz con un abultado currículo a sus espaldas que comprende trabajos interactivos con la Fura deis Baus y grupos como Clónicos y, muy especialmente, el FMOL Trio, donde toca su QWERTY Caster Guitar, un teclado de ordenador montado sobre un cuerpo de guitarra.

La aparición de la Reactable se circunscribe en una época en la que el marco tecnológico para los artistas electrónicos había sufrido una transformación radical vía la popularización de la informática. Una parte sustancial de esta música, si no toda, se crea con DAWs (acrónimo de Digital Audio Workstation) y *plugins* al alcance de casi todos los bolsillos —incluso de presupuestos inexistentes: existe un tráfico masivo de versiones piratas, o *cracks*, en internet —, pero antes de la aparición de estos softwares, en el ocaso del siglo XX, el sonido sintético seguía dependiendo todavía de máquinas físicas: sintetizadores, secuenciadores, cajas de ritmo. La entrada en tromba de marcas japonesas de hardware como Yamaha, Roland o Casio trajo consigo un bajada de precios sustancial que se reflejó de inmediato en el boom electrónico de los primeros ochenta. Pero hasta que se dio ese abaratamiento, los productos predominantes en el mercado eran de origen principalmente estadounidense —Moog, ARP, Oberheim, Sequential Circuits—, y su coste resultaba prohibitivo para la maltrecha economía de los músicos underground hispanos. Por esta razón, se disparó la producción amateur de instrumentos, la mayoría de los cuales

raramente salieron de los estudios domésticos de sus hacedores. Salvo los de Rafael Duyos.

En una entrevista de 2014 para *Concepto Radio,* Víctor Nubla de Macromassa recordaba que «en 1976 no llegaban instrumentos electrónicos a Barcelona. Y si llegaban eran muy caros, tampoco había tantos. Rafael Duyos se puso a construir sintetizadores. Era teclista y supongo que los hacía para usarlos él, pero unos cuantos empezamos a frecuentar su estudio y a proponerle cosas que él iba accediendo a hacer; algunas, auténticas maravillas. Así, acabó dotando a varios grupos de máquinas increíbles que, sin duda, definieron un sonido». Se dice que Duyos, cuyas máquinas pueden escucharse en grabaciones de Macromassa, Suck Electronic Enciclopédic o Neuronium, copiaba los esquemas de la circuitería de aparatos Moog y Korg para hacer versiones *low cosí* (con nombres como Secuenciador, Selectron y Audiogenerador) con las que equipar a la escena local. Hombre práctico además de superdotado para la electrónica, su marca DUY supo transitar en el momento adecuado de lo analógico a lo digital y es hoy en día una referencia en el desarrollo de *plugins* para programas como Pro-Tools. Duyos es, también, el artífice del DSpatial, el sistema de sonido en tres dimensiones empleado en la mezcla y el diseño sonoro de la película *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017).

4. Hacia una nueva modernidad: Macromassa y «Darlia microtónica» (1978)

Entre el 21 y el 24 de septiembre de 1976, Juan Crek, Víctor Nubla y el eventual (y ubicuo: también en Suck Electronic Enciclopédic y Neuronium) Albert Giménez debutaron como Macromassa en la sala Mágic de Barcelona. La acogida que recibieron no fue del todo cálida. Para la *intelligentsia* local, todavía obnubilada por la música layetana —indigesta mixtura de jazz-rock y elementos

folclóricos y latinos, con epicentro en el recién nacido Zeleste—, la propuesta de Macromassa era a todas luces alienígena: clarinete y guitarra dibujando filigranas *freeform* sobre un sintetizador DUY manipulado también en modo libre. Demasiado, demasiado pronto, que dirían aquellos. Casualidad o no, el nombre del proyecto podría traducirse al castellano como «macrodemasiado».

Un fragmento del último de estos cuatro conciertos se publicó en formato single en 1978 con el título de «Darlia microtónica» (UMYU). El siete pulgadas, primer ítem de un catálogo que llega hasta 2012, marcó un punto de inflexión histórico. Actuaba como gozne entre dos modernidades distintas, los setenta y los ochenta. Era el tránsito, sin posibilidad de retorno, que partía del rock progresivo con desvelos vanguardistas de Henry Cow y avanzaba hacia un horizonte donde empezaba a atisbarse la música industrial de Throbbing Gristle. A medio camino entre lo uno y lo otro, en esa encrucijada estilística, se asentaba la estética de Macromassa. Y precisamente por ello, a lo que habría que añadir vestigios de free jazz y un desopilante apego a la patafísica, resultaron tan difíciles de clasificar. Como contrapartida, su singularidad les permitía moverse con soltura, siempre a modo de versos libres, en escenas distintas. De una manera u otra, los del barrio de Gracia han sido una constante en las periferias del rock, la electrónica y el *avantgarde* durante las tres décadas siguientes.

«Darlia microtónica» sentaba, además, un precedente decisivo de autogestión editorial al ser el primer disco que se producía en España al margen de la industria. «En los setenta», explica Nubla, «las fábricas de vinilos estaban en Barcelona y no había control sobre la fabricación, así que se podían planchar discos sin ser una discográfica.» La iniciativa de Macromassa, punk antes que el punk, revelaba que otro circuito, uno en verdad alternativo y autónomo, no solo era posible, sino que era la única posibilidad para que músicas tan alejadas del mainstream pudieran tener vida más allá de los locales de ensayo y los (escasos) conciertos.

Sin embargo, la producción de vinilos no era barata, y el control de la Sociedad General de Autores y Editores (SGAE) sobre esta resultaba cada vez

más férreo, lo que acarreaba un aumento de las tasas asociadas. Habría que esperar unos años, ya entrada la década siguiente, para que las barreras económicas y legales se superaran definitivamente, coincidiendo con la aparición de las grabadoras multipista para cinta magnética y las duplicadoras domésticas de casetes. Con el uso de ambas se rompió una doble dependencia: los artistas ya no necesitaban pagar un estudio para plasmar su trabajo y tampoco requerían de un sello que lo publicara y distribuyera (y que, obviamente, esperaba obtener un rédito económico con ello). Ni siquiera tenían que arriesgar su capital fabricando un número mínimo de copias que a duras penas lograrían vender, sino que podían servir por encargo, evitando el exceso de stock y la ruina. Antes de la imposición en los noventa del CD como principal soporte para la comercialización de la música, la cinta había sido el formato rey en la escena de la música electrónica experimental. Una era dorada de la cultura DIY *(do-it-yourself)* marcada por el paso de las discográficas independientes a las casetográficas alternativas. El underground del underground.

5. La cara oculta de los ochenta: la escena del casete (1980-1990)

Entre 1982 y 1987 se fundaron en España más de un centenar de casetegráficas: Auxilio de Cientos, Proceso Uvegraf, Grand Mal Producciones, Clonaciones Petunio, LMD, Ortega y Cassette, Las Cintas del Fin, Artifact... Algunas sirvieron como simple tribuna editorial de sus propietarios; otras llegaron a contar con un abultado catálogo de referencias tanto nacionales como extranjeras. Las había que hacían gala de un cuidado exquisito del *packaging*, entendiendo la cinta como objeto artístico —no era rara la figura del productor que también cultivaba la poesía visual, las artes plásticas o el vídeo—, y las había que resolvían su presentación con una fotocopia de alto contraste de connotaciones punk. Surgían en Madrid y Barcelona, claro, pero también en

Andújar y Puertollano. La escena del cásete era democrática y democratizante: desaparecían los centros de actividad tradicionales y se organizaba vía servicio postal, aprovechando los canales del *mail-art.* Creadores de largo recorrido cohabitaban con individuos prácticamente anónimos. Los estilos se conjugaban con extraña naturalidad —ambient, noise, música concreta, industrial, drone—, muchas veces en una misma cinta y bajo una sola autoría. Se hacían tiradas de apenas una decena de copias y de medio millar. Y todo ello se difundía a espaldas del mercado tradicional, a través del *international cassette network*, red pancontinental de microsellos, fanzines y radios libres —la esencial Radio PICA en Barcelona, sin ir más lejos— por la que circulaban boletines de referencia mundial como *CLEM (Contad List of Electronic Music)* de Canadá, *Cassette Gazette* (Bélgica) y *Área Condizionata* (Italia), así como publicaciones empecinadamente locales, incluso unipersonales. Entre los fanzines más activos en España estaban *Syntorama, Cloruro Sónico, Necronomicón, Trepidación*, *El Rollo Higiénico o Código Muíante:* no se trataba, sin embargo, de una versión a escala de la industria discográfica. Era otra cosa. El cásete no se concebía como un mero sustituto del disco de vinilo, una versión *povera* para consuelo de los desamparados. La inmediatez intrínseca al formato —el proceso de grabación y fabricación se simplificaba, se aceleraba y se abarataba hasta extremos nunca vistos— lo convertía en un campo abonado para la experimentación. Un solo artista podía llegar a publicar varios casetes en un solo año, cada uno de ellos centrado en una temática, un género o incluso en el uso de un instrumento distinto, además de aparecer en varias recopilaciones.

Un repaso exhaustivo a la fértil escena casetera es inviable por cuestiones de espacio: hablamos de decenas de productores que contribuyeron, en mayor o menor medida, a hacer de esos otros ochenta uno de los momentos más sorprendentes y excitantes de la historia de la música electrónica española. No obstante, de ley es mentar, como mínimo, algunos de esos nombres, invisibles para el gran público. Tomen aire, esto será largo: II Época del Hombre, Abrera, ACME, Acústicos Santiáguez, L'Akstremaunció, Ambulatorio Secreto, Aztec

Airlines, C-307, Carlos Casademont, Una Cierta Radio, Codex, El Coleccionista de Poliedros, Conjunto Vacío, Decúbito Supino, Depósito Dental, Dix Ferro, Due, ECU, Ejumboeke, El Enterrador Enterrado, Escupemetralla, Etica Makinal, Marcelo Expósito, FDT, Fisodo 13-4, FSM, Galicia, Pablo Giménez, Los Hechos, Huellas, Idee du Femelle, Juventudes Apatridas, Krivoi Rog, Alberto Lateral, Jorge de León, Leximal Jelimite, Línea Táctica, Luis Lozano, MAD, Juan Carlos Martín, Fernando Matamoros, La Matansa del Serdo, Mataparda, Mecánica Popular, Félix Menkar, Mente Oxidada, Minoría Tzara, Juan P. Monreal, Alberto del Moral, Mugics, Oh-Casio-On, Palais Garnier, Programación Infantil, Proletkult, El Raíl Real, Higinio G. Reus, Ritos Para Margaritos, Carlos Rubio, Salcedo SA, La Santa Alianza, Sección de Investigaciones Sin Sentido, La Seducción del Intelecto, Simulador de Heridas, Sinusoidal, SLURP, Una Solución Final, Somnium, Sonar, El Sueño de Hyparco, Tecdor Mental, UHP, Uvegraf, ZOV, Zusammenwaschen, Zymotic...

Muchos de los casetes que se editaron en esa década prodigiosa son hoy codiciados objetos de coleccionismo y pasto de blogs y recuperaciones varias en ediciones de lujo (paradójicamente, en vinilo la mayoría de ellas). Pero el ánimo de documentar la escena en un formato más estandarizado no es nuevo. Ya en la época se publicaron tres discos antológicos que perduran como las vías de acceso más asequibles a la era de los casetes: *4 grupos de Barcelona* (Discos Esplendor Geométrico, 1985), *Conspiración* (Discos Proceso Uvegraf, 1986) y *La zona* (Discos Esplendor Geométrico, 1988). Entre los recopilados, además de proyectos tan valiosos como 32 Guajar’s Faragüit, La Otra Cara de un Jardín, Avant-Derniéres Pensées o Melodinamika Sensor —Javier Hernando, quien posteriormente facturó hermosos discos de electrónica abstracta como *Luz nacarina* (Geometrik, 1999) o *Hydro Parhelia* (Geometrik, 2002)—, aparecían tres personajes clave por el volumen, variedad y calidad de sus propuestas: Luis Mesa, Miguel Ángel Ruiz y Rafael Flores.

Operando en un lugar extraño, equidistante del ruidismo y la electroacústica, Luis Mesa vivió un período extremadamente prolífico durante el lustro que va de

1982 a 1987, cuando recurrió a distintos alias (Merz, Recursos Ajenos) y a su propio nombre para poner en circulación una veintena de casetes, además de figurar en decenas de compilaciones. Cintas como *El sueño* (1985) o *Aibre* (1986), esta última en su sello IEP (Investigaciones, Estudios y Proyectos), conjuran una poética sonora hermética, cuasi indescifrable. Son postales borrosas de paisajes tan raros como subyugantes, abruptos y distantes —la utilización exagerada de efectos de *reverb* y *delay*, probable herencia del *kosmische*, parece ubicarlos en un abismo insondable—, sin más razón de ser que la fascinación por los tonos electrónicos y su manipulación.

Tras esta fase hiperproductiva, Mesa agotó sus últimos años de actividad en colaboración con otros artistas. Junto al estadounidense Zan Hoffman (Zanstones) formó Merzan/Zanmerz y coincidió de nuevo con él en el efímero cuarteto Ambient Complot. Algo más duradera fue su asociación con Miguel Ángel Ruiz, Técnica Material, cuya contundencia industrial ha quedado preservada (y remasterizada) en el CD-R retrospectivo *Crónica técnica (1985-1989)* (Ediciones Toracic, 2013). Poco más se supo de Luis Mesa después de 1992, cuando se retiró del mundo de la música para no volver.

Asimismo, copiosa es la discografía —o casetegrafía— de Miguel Ángel Ruiz, quien sigue operando a fecha de hoy. Su apetito por géneros distintos, abordados siempre desde la oblicuidad, le ha llevado a adoptar un sinfín de seudónimos (Funeral Souvenir, Ventral Metaphor, Exhaustor, Michel Des Airlines, Dekatron), de entre los que sobresale Orfeón Gagarin. Tributo inequívoco al cosmonauta soviético Yuri Gagarin, el primer ser humano que viajó al espacio, Orfeón Gagarin se presentó en 1986 con una cinta homónima que inauguraba el catálogo Toracic Tapes, que el propio artista dirigía. *Orfeón Gagarin* supuso un hito tanto por la claridad de su sonido, potente y cristalino en un momento en el que mandaban el lo-fi y la aspereza postindustrial, como por su muy insólita mezcolanza estética. La electrónica de Ruiz concillaba referentes dispares —Tangerine Dream, Morton Subotnick, la música industrial, el proto synth-pop de Thomas Leer— sin hacerlos explícitos, extrapolando las esencias,

las ideas antes que las fórmulas, como si hubiera leído sobre ellos sin haberlos escuchado. No suena a nada en concreto, pero son muchas, y de algún modo todas reconocibles, las pulsiones que laten bajo su tratamiento personalísimo. De este compendio de modos adaptados a la imaginación y los medios —humildes, cuando menos: un Korg MS-20 y poco más— del madrileño han surgido destellos de sorprendente originalidad: «Eucarystics» y «Ultima instancia» no desencajarían entre los lanzamientos de Mille Plateaux de mediados de los noventa; «Voces mauritanas» demuestra que Muslimgauze no era el único que mezclaba fragmentos de música árabe con bases sintéticas; «Omsk 1939» se adelantaba casi dos décadas a la hauntología de William Basinski y The Caretaker y en «Necrontocratycs» hay líneas acidas un año antes de «Acid Trax».

El reconocimiento a la peculiar visión de *Miguel* Ángel Ruiz llegó del otro lado de la frontera, como también les sucedió a coetáneos suyos como Francisco López, Esplendor Geométrico o Rafael Flores. Símbolo de esta proyección internacional fue el elepé *Encuentros en la tercera edad*, que en 1991 le publicó Asmus Tietchens en Hamburger Musikgesellschaft.

Antes de asumir las constantes que acabarían codificándola —y por ende, limitándola— en cuanto género, la música industrial fue un entorno estilísticamente desregularizado, un cajón de sastre donde cabían propuestas tan divergentes entre sí como las de Throbbing Gristle, Clock DVA o Cabaret Voltaire. Entre 1977 y 1982, aquello que empezó a catalogarse como «industrial», apelando al nombre de la plataforma fundada por Throbbing Gristle en la que publicaban la mayoría de los implicados, no era sino una miscelánea de estrategias estéticas cuyo único denominador común, al margen de lo conceptual, era la apropiación asilvestrada de métodos hasta entonces propios de las músicas de vanguardia. En este sentido, las creaciones del jienense Rafael Flores son pura música industrial.

Cuando comenzaba la década de los ochenta, Flores dejó su Andújar natal con su paisana María José González, alias Ani Zinc, para cursar estudios

universitarios en Granada. Ahí respondieron al anuncio de Javier García Marín en la revista *Vibraciones,* en el que buscaba gente para formar una banda «en la onda de Throbbing Gristle, The Flying Lizards y Cabaret Voltaire». Juntos modelaron un pequeño entramado que incluía a Diseño Corbusier (Zinc y Marín haciendo techno-pop con aristas experimentales), Neo Zelanda (Zinc en solitario, convertida en trasunto de Meredith Monk y Laurie Anderson) y el sello y distribuidora Laboratorios NO, luego reconvertido en Auxilio de Cientos.

Ni Diseño Corbusier ni Neo Zelanda acababan de ajustarse a los parámetros de Flores, el más radical de los tres, que mantenía en paralelo su proyecto Comando Bruno sin desligarse nunca del todo de sus socios y amigos. Las innumerables cintas que grababa el andaluz entre 1980 y 1987 son desconcertantes ejercicios de sincretismo sónico, *cut-ups* surrealistas plagados de puntos de giro inesperados y yuxtaposiciones imposibles. La fricción entre los materiales enfrentados (grabaciones de campo, fragmentos de discos manipulados, ambient grimoso a lo Maurizio Bianchi) acabó generando producciones como *Redención pagana* (Laboratorios NO, 1982), *Clise hermético* (Zeal SS, 1985) o la retrospectiva *Comando Bruno 1981-1987* (STI, 1987), espejismos de una vanguardia espontánea, áspera y falsamente ingenua, que esquiva la solemnidad con los chispazos de humor que adornan los títulos: «¡Qué paz!», «Performance for France», «Ecce gnomo»...

Durante los años noventa, un Flores agotado —«Hacia 1991 me saturé. El *network* llegó a ser agobiante. Se hizo imposible distinguir tanta cásete enviada y recibida»— se centró en el videoarte con el apodo de El Sopor. Ya en el nuevo siglo, ha recuperado el inefable Comando Bruno, moviéndose con admirable soltura en el nuevo mundo de los *netlabels* y los CD-R.

6. La España flotante: minimalismo, ambient y música del cuarto mundo

La quinta del cásete no fue la única que se crió en el prog y el *kosmische*. Otros coetáneos suyos llegaron a la electrónica por las mismas vías, pero a partir de ahí emprendieron una senda distinta, menos tortuosa. *Ensembles* como Orquesta de Las Nubes y Finis Africae, así como sus múltiples ramificaciones, se erigieron en paradigma de lo que se dio en llamar «nuevas músicas», amalgama de estilos dispares, de la new age y la electrónica meditativa a las sonoridades celtas, el jazz suave y las fusiones étnicas de escasa profundidad, cruzados todos ellos por un tono similar, un temperamento reposado, sin grandes estridencias, apto para un segmento del público al que el pop se le había quedado pequeño, pero que estaba poco dispuesto a afrontar desafios estéticos complicados en exceso. No es tarea fácil definir una etiqueta tan amorfa como «nuevas músicas». Sin embargo, cualquier oyente mínimamente experimentado estaría de acuerdo con las palabras de Potter Stewart, el juez que en 1964 tuvo que acotar el concepto de obscenidad en el caso Jacobellis contra Ohio: «No soy capaz de explicar el tipo de material que aquí se está tratando, pero lo reconozco cuando lo veo». Reconversión esteticista de formas engendradas originalmente en el compromiso crítico de la vanguardia, las nuevas músicas contaron con una audiencia más que respetable en España, en gran medida gracias a la incansable labor de difusión del guipuzcoano Cruz Gorostegui, cabeza visible del fanzine, distribuidora, promotora y programa radiofónico *Syntorama,* y el apoyo mediático de Ramón Trecet, periodista famoso tanto por sus delirantes retransmisiones de partidos de la NBA en Televisión Española como por el longevo *Diálogos 3,* espacio de Radio 3 que se mantuvo en antena durante dos décadas. Su muletilla «Buscad la belleza, es lo único que vale la pena en este asqueroso mundo» bien podría entenderse como el *ethos* que articuló el fenómeno.

La Orquesta de Las Nubes fue, en realidad, un trío: el que formaban María Villa, Pedro Estevan y Suso Saiz, principal valedor de la formación. Instruido como guitarrista, a finales de los setenta Saiz estudió con Luis de Pablo, a través del cual descubrió la electrónica y, más determinante para el que había de ser su recorrido estético, el minimalismo de Steve Reich y Terry Riley La convergencia

del repetitivismo de raigambre indonesia de Reich, inspirado en el gamelán, el jazz y las formas mercuriales del Brian Eno de la serie *Ambient* y las colaboraciones con Robert Fripp cristalizó en los tres elepés de la Orquesta de Las Nubes —*Me paro cuando suena* (Linterna Música, 1983), *El orden del azar* (Linterna Música, 1983) y *Manual del usuario (Owner's Manual)* (Grabaciones Accidentales, 1987)—, de pulso sosegado y expansiones horizontales. Tras la disolución de la Orquesta, Saiz protagonizó una fecunda carrera en solitario como compositor y productor de Luz Casal, Duncan Dhu y Celtas Cortos, entre otros artistas.

La huella de Brian Eno, en este caso del exotista *My Life in the Bush of Ghosts* (Sire, 1981), se dejaba entrever también en la obra de Finis Africae, primeros estandartes hispanos de la Fourth World Music predicada por Jon Hassell, un «híbrido misterioso, único, de músicas ancestrales y digitales, compuestas e improvisadas, orientales y occidentales», en palabras de su ideólogo, que de hecho muchos descubrieron de la mano de Eno (otra vez él) en *Fourth World Vol. i: Possible Musics* (Editions EG, 1980). Juan Alberto Arteche, Javier Bergia y Luis Delgado tomaron prestado el nombre de la novela de Umberto Eco *El nombre de la rosa,* en la que Finis Africae es el compartimento secreto de una biblioteca donde se ocultan los libros prohibidos, para construir un relato musical (más o menos) alternativo al de la tradición occidental, trufado de flautas de barro, zanfonas y palos de agua acomodados sobre lienzos de electrónica espacial. Síntoma común en este tipo de propuestas, la consistencia del discurso de Finis Africae era discutible en el plano etnográfico, pues traducía la utopía de la aldea global como un cúmulo de licencias para mezclar elementos de procedencias culturales y geográficas heterogéneas de manera harto arbitraria, pero la habilidad del terceto para impregnar la fórmula de luminosidad y placidez mediterráneas, especialmente en su segundo álbum, *Finís Africae* (Grabaciones Accidentales, 1985), los destaca del pelotón de pioneros del etno-ambient y la new age con pretensiones étnicas.

Rodeados de un buen número de colaboradores satélite, Finis Africae actuaron

como aglutinante de la emergente escena de las nuevas músicas en el centro de la Península, a la cual proporcionarían una valiosa proyección a través de El Cometa de Madrid, subsello de Grabaciones Accidentales, dirigido por el propio Luis Delgado, que entre 1986 y 1996 puso en circulación una veintena de referencias, incluida la serie recopilatoria *El aurora* —tres volúmenes, publicados en 1987, 1989 y 1990, respectivamente—, en la que se refleja con claridad meridiana el carácter intragenérico, panmundialista y flotante de aquel *avantgarde* para todos los públicos que cultivaron Enrique Mateu de ViUavicencio, Luis Lozano o Patricia Escudero, en el roster del Cometa, y, fuera de él, Joan Bibiloni, Pep Llopis, Iury Lech o Ildefonso Aguilar.

7. «ESPANISH BOOGIE»: FUNK, SPAGHETTI DISCO Y ORÍGENES DEL SYNTH-POP DE AQUÍ

Tras la muerte de Franco en 1975, el proceso de transición hacia un modelo de Estado democrático —pactado con las fuerzas remanentes de la dictadura— culminó con la primera legislatura de Felipe González, investido presidente en 1982 con una abrumadora mayoría absoluta. El programa de reformas que proponía el PSOE, otrora autoproclamado «marxista y revolucionario» pero asentado ya como fuerza puramente socialdemócrata, planteaba la política cultural como un «una herramienta apropiada para la construcción de su ideal político», es decir, como reflejo del famoso «cambio» que los socialistas prometían a sus votantes. El PSOE quería hacer de la España rancia y gris un país moderno y fosforito, una nación new wave. Alfonso Guerra, mano derecha de González y vicepresidente del Gobierno, afirmaba rotundo que, el día que los socialistas dejen el poder, «a España no la va a conocer ni la madre que la parió». En realidad, España ya había empezado a cambiar, en el aspecto lúdico-musical, al poco de comenzar la Transición, cuando se abrieron buena parte de las aduanas y empezaron a llegar con mayor abundancia influencias musicales

—hasta entonces frenadas o directamente censuradas por el poder— provenientes del mundo anglosajón. Fenómenos como la música disco entraron en la cultura popular con cierto retraso con respecto a Estados Unidos o Alemania, exactamente a través de la frontera de Francia, y rápidamente encontraron su espacio en una sociedad que poco a poco iba quitándose de encima la rigidez moral de la dictadura. La música disco, que no incorporaba ningún peligro ideológico —solo le inquietaba a la Iglesia—, resultó adecuada para aquel tiempo de relajación de las costumbres y exploración sexual que se conoció como el Destape, y que permitía una liquidación cultural de la dictadura sin mayores traumas: una de sus musas, Susana Estrada, se puso en pleno apogeo del Destape al servicio de productores provenientes de campos como el jazz y la música progresiva, como Manuel Gas o Josep Llobell, para emular el empuje tecno-erótico de divas internacionales como Donna Summer en canciones picantes como «Machos» o «Acaricíame». Existían buenos precedentes de la música disco ibérica como el exitoso grupo Barrabás, pero su incidencia se producía, principalmente, en el mercado europeo. Con el cambio de década, y entrados en los ochenta, fue Europa la que entró en España.

Como explicaba Félix Buget, presidente de Blanco y Negro, hace unos años en una entrevista en *El Mundo*, importar discos a finales de los setenta no era fácil, «el precio de venta era superior en un 130 % al precio real», pero se abrían discotecas y la juventud salía a bailar, entusiasmada por la música y las coreografías que sonaban en programas de televisión como *Aplauso.* Blanco y Negro fue inicialmente una tienda de discos de importación en la calle Calvet de Barcelona y, posteriormente, una distribuidora y editora que tomó la decisión de traer al mercado local los discos más innovadores de la música de baile europea: la música disco sintetizada, el pop electrónico y el italodisco —que aquí se llamarían, respectivamente, tecno-pop y spaguetti— tenían demanda en las discotecas de todo el Levante, donde previamente se pinchaba funk. Lo que hizo la fiebre por el italodisco fue sentar las bases de una generación de DJs con técnica virtuosa —Raúl Orellana, Toni Peret, José María Castells, Mike Platinas,

Javier Ussía, Quique Tejada— que trabajarían a mediados de los ochenta el formato del megamix, un collage de mezclas veloces en tiempo real nacido en Italia e inspirado por los DJs de hip hop que se alzaría incluso a lo más alto de las listas de ventas gracias a franquicias como *Bolero Mix* o *Max Mix*.

La fiebre disco, aunque fuera de baja intensidad, dejó algunos momentos memorables, uno exclusivamente televisivo y grabado a fuego en la memoria de toda una generación —el pezón que se le escapó a la cantante Sabrina ante una audiencia millonaria durante la retransmisión de la gala de Año Nuevo de 1987 en TVE—, y otro especialmente apreciado por los coleccionistas de música disco en todo el mundo, la canción «Fotonovela» (CBS, 1984), escrita y producida por Luis Gómez Escolar y RT. 1 (Pedro Vidal) para el vocalista Iván, algo así como un héroe de la balada romántica sobre sintetizadores suaves y un acordeón. «Fotonovela» fue un síntoma de un cambio en el pop español de la época, cada vez más decantado hacia el glamour, la androginia, el hedonismo y las últimas tendencias —una sucesión de pistas que unen a Tino Casal con el Miguel Bosé de «Amante Bandido»— y que dio pie a una escena subterránea en diferentes puntos del país, de Madrid a Sabadell, en la que el pop más coyuntura! se barnizaba de ritmos boogie y bajos funk, y que el DJ vasco Kigo desenterró a partir de 2008 en su serie de mixtapes *Espanish Boogie* —y en las que reivindicaba a productores como Julián Ruiz y a proyectos, algunos esporádicos y otros más populares, de electropop cañí como Objetivo Birmania, Magia Blanca o Tino Fernández, exmiembro del grupo infantil Parchís («Discofobia»), sin duda la cara oculta y más sorprendente del synth-pop español.

8. Muerte al pasado: El Aviador Dro y sus Obreros Especializados (1980)

Bajo la dirección ministerial de Javier Solana, el PSOE propulsó entre 1982 y 1988, mediante la cartera de cultura, una renovación cultural que se tradujo,

entre otras estrategias, en la inusitada proyección en los medios públicos de los artistas que integraban la llamada Movida madrileña, empuje que se complementaba con una política de contratación indiscriminada de galas por parte de sus ayuntamientos. Instrumentalizada o no, la Movida contribuyó de manera determinante a transformar para siempre el paisaje pop español, estableciendo un star system colorista y definitivamente *moderno*. O, como lo ridiculizaron sus detractores, «modelno». La tecnología, en cuanto símbolo de progreso, pasó a ser una presencia preceptiva en conjuntos como Alaska y Dinarama, Radio Futura, Ole Ole, Mecano, La Mode o Glutamato Ye-Yé. Eran pocos los grupos que no incorporaban un sintetizador o una caja de ritmos en sus alineaciones instrumentales, aunque la mayoría no pasaban de hacer un uso eminentemente cosmético de estos aparatos, más como sustitutos de pianos, órganos y baterías que como generadores de una estética propia. Sí lo hacían, por contra, grupos como Oviformia SCI, Líneas Aéreas, El Humano Mecánico, Metal & Ca o Vocoder. Todos ellos practicaban lo que vino a llamarse tecno-pop, adopción del synth-pop con su propia idiosincrasia, cuyos máximos valedores fueron los sin par El Aviador Dro y sus Obreros Especializados.

«Punks tecnológicos», se definían a sí mismos. Y punks eran, y mucho. Tanto como para entonar sin rubor loas a la deshumanización y la tiranía de las máquinas como «La televisión es nutritiva», «Baila la guerra» o «Nuclear sí» en un país que aún vestía americana de pana, andaba en Citroen 2CV y sospechaba de la nueva ola por su falta de compromiso político. Compartían con Kraftwerk una visión entre romántica e irónica del progreso, y con Devo el gusto por la señalización industrial del artista pop, adoptando, como los de Akron, una imagen uniformada y gestualidad maquinal. Mientras los grupos de la Movida se conformaban con ser modernos, ellos se declaraban futuristas. Con fundamento: su nombre estaba sacado de la ópera *L'aviatore Dro* (1911-1914) de Francesco Balilla Pratella, autor del manifiesto *Música futurista*, de 1912.

El Aviador despegó en 1977 en el Ateneo Libertario de Mantuano de Madrid, la antigua Escuela de Mandos de la Falange ocupada por jóvenes libertarios y

reconvertida en centro cultural y local de ensayo. Un grupo de estudiantes del barrio de la Prosperidad, aficionados a la ciencia ficción y a las vanguardias históricas, empezaron a confeccionar fanzines literarios y, contagiados por el espíritu del momento, decidieron formar una banda. Los lideraba Servando Carballar, el único con experiencia musical previa —en el grupo punk Alex y Los Drugos, en honor de los *hooligans* distópicos de *La naranja mecánica*— y alma máter del proyecto. Las primeras actuaciones, *performances* pseudorrevoludonarias plagadas de consignas como «¡Muerte al pasado!», no estaban exentas de polémica, y muchas acababan de mala manera. Los progres los veían como apologistas de una cultura del plástico y el artificio, de lo «poco auténtico», por recurrir a la jerga de la época, y a los modernos se les escapaban la mitad de las referencias que manejaban. Todo se suavizó cuando ficharon por Movieplay y grabaron el single «La chica de plexiglás / Láser» (1980). El registro más amable del siete pulgadas provocó un cisma interno que se solucionó con la marcha de tres miembros originales, que fundarían Esplendor Geométrico, y la reorientación definitiva hacia el pop sintético. Pese a las buenas ventas de «La chica de plexiglás» y su continuación, «La visión / HAL 9.000» (Movieplay, 1981), ninguna discográfica mostró interés en la publicación de un elepé. Nació entonces DRO (Discos Radioactivos Organizados), gestionado por ellos mismos, y que llegó a convertirse en un pequeño emporio gracias a un prodigioso olfato para los fichajes: Siniestro Total, 091, Gabinete Caligari, Los Enemigos, Rosendo, Extremoduro, Platero y Tú... El primer lanzamiento de DRO es, por supuesto, el álbum de debut de El Aviador Dro, *Alas sobre el mundo* (1982).

Obra cumbre del tecno-pop español, *Alas sobre el mundo* goza del equilibrio idóneo entre frialdad instrumental y ganchos melódicos. Minimalista sin caer en la aridez, robótico a la par que emocionante, el disco contiene una batería de hits incontestables: «Brigada de demolición», «Ondina», «Selector de frecuencias» o la ya mentada «La televisión es nutritiva». Acudiendo a su propio imaginario, El Aviador Dro suenan como una máquina perfectamente engrasada, resolutiva y

bien alineada. Si no terriblemente originales, pues las fuentes de las que beben son del todo evidentes, su frescura y ligereza resultan arrebatadoras. El suyo es un revitalizante cóctel de inmediatez pop, delirios scifi y provocación con más enjundia de la aparente —en «Brigada de demolición» exigen «derribar para construir / destruir para edificar», en sintonía con las proclamas de Bakunin, el padre del anarquismo colectivista—, que desgraciadamente perderá espontaneidad en obras posteriores, lastradas por los excesos de producción y los guiños poco afortunados al electro y el rock.

9. Comisarios de la luz: Esplendor Geométrico

La sobreproducción y la apertura del abanico estilístico nunca han sido, en cambio, un problema para Esplendor Geométrico.Monolíticos y aplastantes, su sonido apenas se ha apartado un ápice de sus coordenadas iniciales desde 1980, dando pie a una leyenda venerada en todo el mundo por los amantes de la brutalidad sónica. Cuando Arturo Lanz, Gabriel Riaza y Juan Carlos Sastre abandonaron El Aviador Dro, tenían claro lo que querían: llevar hasta sus últimas consecuencias la línea iniciada por aquellos antes de tomar el atajo hacia el pop —no en vano, acudían también al legado futurista, esta vez al texto de Filippo Tommaso Marinetti *Lo splendore geométrico e meccanico e la sensibilita numérica*, de 1914—. Su evolución, pues, será inversa a la de los Obreros Especializados, del techno-pop al industrial más rudo.

En la historia de Esplendor Geométrico no abundan los episodios ortodoxos. Su estreno discográfico no es una excepción: después de aparecer en una recopilación de la marca alemana Ata Tak con «Moscú está helado», corte extraído de una demo donde aún resuenan con fuerza los ecos del synth-pop, un admirador del que nadie recuerda el nombre —«Creo que era un pintor o algo así. No sé. Nunca más volvimos a verlo», explica Lanz, jocoso— les financió la

grabación de su primer single. Cuando en 1981 apareció «Necrosis en la poya» bajo el paraguas legal de Tic Tac, la Movida dibujó una mueca de horror. Tres canciones les bastaron para ganarse la antipatía de prácticamente toda la modernidad madrileña. En la cara A, el tema homónimo remite a los SPK de *Information Overload Unit* y los Throbbing Gristle de «Discipline» y «Guts on The Floor». Lanz gruñe, aulla y grita el título sobre una base obsesiva y machacona puntuada por incisos de ruido. En el reverso, la instrumental «Paedophile Information Exchange», o «P.I.E», parece un guiño a los juegos de palabras de, otra vez, SPK (cuyas siglas cambian continuamente de significado: Sozialistisches Patientenkollektiv, System Planning Korporation, Surgical Penis Klinik, SePuKu). Cerrando, la muy incorrecta (y brillante) «Negros hambrientos» contiene lindezas como «negro, tu tripa engorda con tu propia mierda», «negro, no vales para nada» y «negros hambrientos piden clemencia / ten compasión y guarda para ellos una bala». Armados con semejante arsenal sonoro y lírico, el rechazo que despiertan es inmediato. En la España de la levedad pop y los pelos de colores no hay lugar para Esplendor Geométrico.

Sí lo hay, por contra, en la incipiente escena europea del industrial extremo. Agotada la primera tirada del cásete *EG-1* (autoeditado, 1982), la reedición corre a cargo de la alemana Datenverarbeitung ese mismo año. Será la primera de las muchas conexiones que establecerán EG en la Europa continental, donde se labrará el grueso de su carrera. El despliegue textual en *EG-1* es de nuevo problemático: «Destrozaron sus ovarios / La [sic] metieron el gancho por el cono / La sangre corría por sus muslos / Sólo tenía tres años» («Destrozaron sus ovarios»), «Quince años tiene mi amor / Le gusta mamar» («Quince años tiene mi amor»). Musicalmente, la cinta ahonda en las pautas planteadas en «Necrosis en la poya», reafirmando una estética marcadamente rítmica cuyos signos de madurez asoman en *Héroe del trabajo / El acero del partido* (Tic Tac, 1982), elepé donde abandonan el sensacionalismo inicial —«Era lo que tocaba hacer en aquel momento, pura provocación sin más», justifica Lanz— para perfeccionar su discurso musical. Antes de la publicación del álbum, Sastre dejó el grupo y,

después, Riaza, funcionario de prisiones, fue destinado a Melilla, lo que dejaba al ahora dúo en barbecho durante tres años. El hiato no fue en absoluto improductivo: en 1985, el grupo Esplendor Geométrico volvió a la carga con *Comisario de la luz / Blanco de fuerza*, álbum con el que nacía Discos Esplendor Geométrico, luego transformado en Geometrik Records. *Comisario de la luz / Blanco de fuerza* contribuyó de manera definitiva al perfilado del rhythm'n'noise, género del cual se los considera padres junto al belga Dirk Ivens (Absolute Body Control, Klinik, Dive, Sonar). La fórmula es tan simple como demoledora: secuencias de beats hipnóticos, casi bailables, despachados con dosis ingentes de saturación y un uso generoso de ráfagas nudistas a modo de «melodías». A esta ecuación, EG le sumaron con los años rasgos distintivos como las influencias árabes que introdujeron en la que se considera su obra cumbre, *Mekano turbo* (Discos Esplendor Geométrico, 1988), ya plenamente asentadas en *Sheikh Aljama* (Daft, 1992), y un acercamiento cada vez menos tímido, y en el fondo lógico, al techno. Su actuación en 1994 en la primera edición del festival Sonar, en gran medida instigador de la reconsideración de la música electrónica que se hizo en una España, esta vez sí, verdaderamente moderna, tuvo un enorme peso simbólico. Fue, por una parte, el reconocimiento a una labor pionera y no siempre valorada. Por la otra, supuso el traspaso del testigo a una nueva generación de artistas con mucho que decir.

LA JUVENTUD BAILA. MÚSICA ELECTRÓNICA Y MODERNIDAD EN ESPAÑA, DEL BAKALAO AL TRAP (1980-2017)

VIDAL ROMERO

> Así que eso eligieron los adolescentes: poder escuchar cosas que les harán sangrar los oídos y les pondrán el alma negra, y les deseo buena suerte.
>
> NICK HORNBY, *31 canciones*

Hasta finales de los ochenta, la música electrónica en España había crecido de espaldas al público y a la industria. Existían francotiradores, artistas como Esplendor Geométrico o Francisco López, que tuvieron que buscarse el reconocimiento fuera, y había también bandas de éxito que utilizaban sintetizadores, pero su acercamiento a la tecnología tenía que ver con una cuestión de modas (la icónica pose a contraluz de Nacho Cano, emergiendo desde una montaña de teclados, es un ejemplo perfecto, previo al fugaz éxito en los noventa de una generación de imitadores de Depeche Mode, como OBK, Santuario o Viceversa), y no tanto con búsquedas artísticas o ansias experimentales.

Lo que sí tenía España era una nueva cultura del ocio nocturno. Tras un largo período de represión moral y social, el pueblo había celebrado la democracia echándose a las calles y a los bares, exprimiendo una libertad que en Europa ya llevaba décadas asentada. Y una de las maneras de asumiría consistió en trasladar el modelo tradicional de fiesta, la verbena popular, al interior de las discotecas, donde poco a poco fue calando la música electrónica, y donde

aparecieron sustancias como la mescalina o el éxtasis, que permitían explorar esa nueva realidad musical y, de paso, exprimir a tope los horarios interminables de las salas. Esta fue la realidad que encontraron Paul Oakenfold, Danny Rampling y Danny Holloway cuando atravesaron la puerta del club Amnesia en el verano de 1987: una concepción elegiaca del modelo de club que se llevaron de vuelta a Inglaterra y que derivó en la cultura rave.

El resultado fue que los ingleses redescubrieron las posibilidades de la fiesta y la llevaron al límite mediante la celebración de eventos clandestinos en los que se utilizaban espacios abandonados o al aire libre. En España, en cambio, nunca hizo falta organizar raves o festivales sin licencia (aunque los hubo), porque los locales permitían y celebraban cualquier tipo de desfase horario y de colocón colectivo.

Todo esto provocó una paradoja: España organizaba las mejores fiestas, poseía las mejores discotecas, tenía público, pero carecía de productores y artistas que pudieran competir en el mercado internacional. En consecuencia, los DJs se convirtieron en los héroes de ese circuito incipiente, en responsables de expandir el mensaje electrónico. Una escena nacional que se volvió masiva en determinados momentos, pero también rozó lo insignificante, y que solo entrado el siglo XXI ha comenzado a normalizarse, hasta producir una nueva paradoja: cuando hay más y mejores productores locales, los clubes están cerrando sus puertas en parte por una legislación más restrictiva, pero también por el cambio de usos sociales del público y por el nuevo modelo comercial que han impuesto los festivales, por completo diferente del que surgió en los alrededores de Valencia a principios de los ochenta.

l. Hasta que el cuerpo aguante. La ruta de discotecas en Valencia

En 1993, Canal Plus emitió por televisión un reportaje sobre una ruta de

discotecas en Valencia, *Hasta que el cuerpo aguante,* que buscaba documentar los excesos que se producían dentro y fuera de esos locales, antes que investigar lo que sucedía a un nivel artístico o cultural. Esa vocación sensacionalista caló entre los medios de comunicación, que comenzaron a referirse a la «Ruta del bakalao» como un abismo de drogas, ritmos electrónicos y desplazamientos en coche por el que se despeñaban cada fin de semana miles de jóvenes llegados desde toda España. Lo que estaba mostrando el reportaje, sin embargo, era la decadencia de una escena musical, sin equivalente en ningún otro lugar del país (ni de Europa), que se había ido formando desde principios de los ochenta gracias a factores como el cambio de modas musicales fuera de España, la permisividad que se respiraba en el posfranquismo, la falta de regulación que caracterizaba al recién creado Estado de las Autonomías y la confluencia de varios personajes idealistas y visionarios.

Entre estos destacaba Juan Santamaría, un trotamundos que había descubierto en Ibiza que la música y la fiesta podían ayudar a generar comunidades. Cuando volvió a Valencia a finales de los setenta comenzó a pinchar en salas como Oggi, Metrópolis o Distrito 10. Sus sesiones cubrían todos los estilos posibles (en general modernos y de raíz blanca), y con ellas desafiaba el concepto de entonces de la música para discotecas, una actitud bien recibida en una ciudad que se quería más moderna de lo que realmente era y que miraba con envidia lo que sucedía en Madrid o Barcelona.

Tras el cierre de estas salas, Santamaría abandonó los platos para montar una tienda de discos de importación, Zic-Zac, que abastecería a todos los DJs que llegaron tras él. Uno de ellos, Carlos Simó, siguió sus pasos en la discoteca Barraca de Sueca, a treinta kilómetros de Valencia, donde pinchaba una mezcla de synth-pop, post-punk, EBM, rock gótico y psychobilly «música de baile blanca para un público blanco», que atrajo a la modernidad valenciana. Músicos, artistas y seguidores de todas las tribus urbanas se daban cita y convivían en una sorprendente armonía, embrujados por la selección musical. Como explica Joan M. Oleaque en un pasaje de *En éxtasis,* su fundamental ensayo sobre el

fenómeno, «en Barraca se establecía una ruptura de límites que daba origen a una fiesta completamente interclasista. La mezcla y suma de individuos se convertiría en su seña de identidad. Fue la primera discoteca realmente democrática, para los hijos de un nuevo sistema político que renunciaban a este cada fin de semana, en una ceremonia que cambiaba cualquier tipo de compromiso por un individualismo colectivo absolutamente evasivo».

El éxito de Barraca propició que otras discotecas siguieran un camino parecido: a solo doscientos metros estaba Chocolate, en la que el imprevisible Tony «El Gitano» manejaba discos de post-punk y rock gótico. Espiral, en La Eliana, llegó en 1983 con una actitud más pop y conexiones con la Movida. Y en 1984 apareció Spook, en la que terminaría recalando Fran Lenaers, el primero de los pinchadiscos valencianos que utilizaba técnicas de mezcla profesionales. La proliferación de salas, todas a las afueras de la ciudad, estableció un circuito en el que el público iba en coche de un local a otro en función del momento y de quién estuviera pinchando. El circuito, amparado por la escasez normativa, fue ampliando sus horarios, primero en un formato after hours y después colonizando todas las franjas del día y de la madrugada, de modo que a finales de la década se extendía desde el jueves por la noche hasta la tarde del lunes.

Para aguantar, los ruteros utilizaban un cóctel de alcohol, anfetaminas y mescalina, una droga de la que aún se habla en la zona con veneración mitológica, y que provocaba una sensación de euforia y felicidad. Las discotecas se convirtieron en catedrales del «buen rollo», en las que todas las clases sociales abandonaban sus diferencias culturales, sexuales y estéticas para hermanarse en un solo cuerpo vibrante, conectado emocionalmente a través de una música extraña y repetitiva.

Aquel estado de ciego beatífico y generalizado alcanzó su climax entre 1984 y 1989, y provocó un efecto llamada fuera de Valencia. Jóvenes de todas partes de España viajaban para vivir aquella experiencia, y se habían incorporado al circuito nuevas salas como Puzzle, ACTV o NOD, a la vez que se multiplicaban las tiendas de discos, las emisoras de radio y los sellos, que necesitaban artistas

capaces de convertir los impulsos de «la fiesta» en canciones que pudieran venderse. Así surgieron nombres interesantes, como los proyectos en los que estaba Fran Lenaers (Megabeat, Interfront) o las producciones que firmaba Germán Bou bajo múltiples alias. Pero si hay que destacar un nombre, ese es Chimo Bayo, un DJ de escasa relevancia que lanzó en el verano de 1991 el gran himno de la ruta. «Así me gusta a mí» era una rodaja de hard techno con producción de Germán Bou, una letra que capturaba el *zeitgeist* fiestero («Exta-sí, exta-no, esta me gusta, me la como yo») y un envoltorio entre ciberpunk y apocalíptico. Con más de un millón de copias prensadas, es el maxi más vendido en la historia de España, un artefacto de culto en Japón y un tema que permanece adherido a la conciencia colectiva del país.

La creciente popularidad de la ruta, sin embargo, provocó un proceso de turistificación que terminó por matarla de éxito. La presencia de muchos miles de personas en la carretera, junto a un cambio en los hábitos de consumo (mescalina por speed y cocaína), llevó a que la música evolucionara hacia formas más rápidas y duras, pero también más infantiles. Aparecieron las «cantaditas», temas de inspiración eurodance, trance y happy hardcore que copiaban con descaro los éxitos internacionales y que alimentaban a ese público desinformado, más interesado en el subidón que en la experiencia musical, con el grupo New Limit y su éxito *rutero* «Scream» como paradigma. Esta degeneración de la fórmula, unida a la preocupación social por las historias de excesos que transmitían los medios de comunicación, provocó que las autoridades decidieran intervenir. Se multiplicaron los controles de alcohol y drogas en las carreteras, aumentó la presión sobre las salas y se fustigó a los clientes, dando la estocada final a un fenómeno que, a partir de entonces, entraría en una decadencia imparable.

2. Puente aéreo, la expansión del fenómeno mákina

Cuando los medios, las administraciones y la policía se conjuraron para poner fin a la ruta, no supieron ver que el mal que pretendían erradicar no tenía tanta relación con la geografía como con la necesidad de evasión que sentían muchos jóvenes. Los que viajaban a los locales míticos no lo hacían en busca del paraíso de la música electrónica, sino por la promesa de un fin de semana repleto de drogas, desfases y aventuras que los apartara por unas horas de su realidad cotidiana. Así que, cuando las circunstancias dificultaron la continuidad en Valencia, los empresarios comenzaron a llevar la fiesta a otras ciudades. Desde mediados de los ochenta existían salas en Murcia, Albacete y Alicante que intentaban subirse al tren de la ruta Destroy: Roxy, Triángulo, Camelot, Factory, APTC o Metro servían para que los fiesteros comenzaran la noche antes de subir hacia el cogollo valenciano o para aterrizar en el viaje de vuelta. Madrid también tenía sus propias sucursales en lugares como Ártica, Overdrive, Radical o Dance Opera. Comenzaba a denominarse aquella música como «mákina», un término que posiblemente se refiriera a su carácter sintético: hecha con máquinas. Y si existió un lugar donde la mákina se convirtió en un modo de vida, ese fue el cinturón que rodea Barcelona. El responsable de que esto sucediera fue Nando Dixkontrol, un personaje extremo y un DJ que se había curtido en afters como KGB, y que manejaba una música ruda y energética a la vez que animaba sus sesiones con recursos como hablar por el micrófono, romper discos en la cabina y pinchar canciones infantiles o de series de televisión para que la sala las coreara. Aquel repertorio se le quedó pequeño al bajar a Valencia y asistir a una sesión de Fran Lenaers en Spook. Según cuenta este último en el libro *¡Bacalao!*, Nando «se dio cuenta de que se podían hacer otras cosas: ser más cañero por la parte industrial y aprovechar lo cañero con guitarra para meter cosas diferentes». Una experiencia que le sirvió para radicalizar sus sesiones en Psicódromo, un local cercano a la futura Villa Olímpica en el que aterrizó como residente en 1989.

Psicódromo era una sala con capacidad para tres mil personas y un nivel de

decibelios al borde del dolor, decorada como una mazmorra y a la que acudía un público de extrarradio, duro y de tendencias agresivas. Como el propio Nando le explicaba a Oleaque, «era una discoteca en la que cualquier persona podía hacer todo lo que quisiese, no un espacio para gente con modelito. La peña se tiraba al suelo, daba puñetazos a las paredes y acababa reventada. Se trataba de hacer que todo explotase allí mismo». La idea, pues, era alentar la pulsión destructiva del público. «No buscábamos esfuerzos mentales por parte de la peña. La Valencia de los ochenta requería cultura musical: en Barcelona bajamos el nivel de la complejidad y toda la peña pudo formar parte del fenómeno.»

Comenzaron a surgir por Cataluña discotecas como Psicódromo, desde Gerona, que contaba con La Sala Del Cel, pasando por Chasis, Skorpia, El 8 o Pont Aeri, locales a las afueras de las ciudades que cultivaban una estética postapocalíptica y que absorbían a un público que no tenía cabida en ningún otro lado, jóvenes que regaban sus salidas con cantidades ingentes de pastillas, cocaína y speed, y que idolatraban a DJs como Xavi Metralla, Frank T.R.A.X. o Pastis & Buenri. Al principio se pinchaba una variante del bakalao valenciano, pero no tardaron en aparecer empresarios que, conscientes del potencial económico, comenzaron a producir música diseñada para los makineros. Max Music, el sello catalan especializado en dance comercial que había comercializado las recopilaciones *Max Mix,* se dejó aconsejar por Dixkontrol y publicó en 1991 el primer volumen de *Máquina total,* una colección de temas y megamixes escogidos entre los que mejor funcionaban en las discotecas y que despachó decenas de miles de copias en un par de semanas, lo que le abrió las puertas a diferentes sagas recopilatorias que, a nivel visual, jugaban con personajes y noticias de actualidad (en las portadas salían José María Aznar o Chiquito de la Calzada) y que utilizaban una mercado tecnia agresiva (el famoso «anunciado en TV»). Esos discos se convirtieron en la banda sonora de una juventud desencantada, que sobrevivía a una recesión y un paro desbocados. La música se fue volviendo más enfebrecida, un reflejo del perfil de aquellos jóvenes nihilistas: ritmos gruesos y acelerados, sintes catedralicios y melodías de

aires aniñados. La existencia de artefactos como *Los pitufos makineros* (1995), en el que los conocidos dibujos animados realizaban versiones de temas populares de corte eurobeat, da la medida del bajo nivel que llegó a alcanzar un fenómeno que en Cataluña era masivo.

Como el gran tamaño de las salas obligaba a relajar los criterios de admisión, apareció un tipo de público más radicalizado, de tendencias ultraderechistas y estética skinhead. Los *pelaos* eran una moda, un producto de los barrios satélite donde habitaban hijos de inmigrantes y obreros en paro. También fueron los que comenzaron a ocuparse del tráfico de drogas: su presencia en las discotecas hizo de estas lugares violentos y peligrosos. Y a pesar de los intentos de la Generalitat por manejar una situación descontrolada —llegó a proclamarse una Ley de afters en 1994, que intentaba estrangular a las discotecas de extrarradio—, la mákina siguió funcionando durante toda la década. Luego llegó la decadencia: el recambio generacional, nuevos usos en el ocio nocturno y la gran cantidad de makineros que se habían quedado por el camino por el endiablado consumo de drogas motivaron que el público se fuera reduciendo, hasta que muchas de aquellas salas cerraron o se reconvirtieron en negocios de distinto perfil.

3. La isla bonita. Auge y decadencia de la cultura de clubes en Ibiza

A la vez que la ruta de las discotecas valencianas tomaba forma, en Ibiza se gestaba un ecosistema propio de locales, adaptado a su idiosincrasia particular. Pacha, inaugurado por Ricardo Urgell en 1973, definió el modelo que seguirían muchas de las discotecas posteriores: una masía o casa solariega tradicional, con barras y espacios para bailar tanto en el interior como en los jardines. Aunque parecía poco mas que un pedrusco en medio del Mediterráneo, en el que escaseaban el agua dulce y los recursos naturales, Ibiza se había convertido desde los cincuenta en un imán para intelectuales y artistas de toda Europa y

Estados Unidos, que veían en sus playas vírgenes y en el espacio desértico del interior un paraíso de belleza enigmática. A estos intelectuales les seguirían, desde mediados de la década siguiente, oleadas de hippies que solían ser hijos de familias adineradas, idealistas y con recursos, decididos a crear nuevas formas de convivencia opuestas al conservadurismo imperante en la sociedad. El nudismo, el amor libre, la droga, la música y el arte dominaban aquellas pequeñas comunidades y se traducían en fiestas sin fin, lo que supuso un buen caldo de cultivo para la aparición de discotecas. aquella relajación de costumbres la aprovecharon empresarios como Urgell para amasar su fortuna.

Al año siguiente se inauguró Amnesia, un local ideado por el ensayista Antonio Escohotado, que había viajado a la isla«como todos, para ver de primera mano qué era aquello de la liberación sexual», y una temporada más tarde apareció Es Paradis, que incorporó el diseño de sus jardines como otro elemento escenográfico. Pero la gran protagonista de aquellos primeros tiempos fue Ku, un leviatán descomunal que durante los ochenta desarrolló elementos como fiestas temáticas, decoraciones espectaculares, equipos de bailarines o la inclusión de pequeños bares con características diferentes dentro del recinto. Una mezcla imposible de lujo, hedonismo, moda y excesos que atraía a ricos y famosos de todo el mundo, y que incluso llegó a moldear artistas de éxito a nivel nacional como Loco *Mía*..

Para poder competir, el resto de los clubes tuvieron que modificar su oferta y sus horarios, en un curioso paralelismo con lo que sucedía en la ruta valenciana. Amnesia aprovechó su cercanía con Ku para abrir como after y recoger a los clientes que querían seguir de fiesta. Fue allí donde Oakenfold, Rampling y Holloway descubrieron los dos elementos que darían forma a la cultura rave: el éxtasis y los balearic beats que pinchaba un DJ llamado Alfredo Fiorito. Pero a pesar del éxito que cosechaban los balearic beats en los clubes ingleses, los ecos del segundo verano del amor tardaron en llegar hasta Ibiza. Fue una nueva discoteca, Space, la que cambió esta dinámica a principios de los noventa, al apostar desde el principio por un horario de after y música electrónica. Cari Cox,

cliente desde aquellos primeros días, y más tarde DJ estrella del club, recordaba en *The Guardian* que «si llevabas una cámara de fotos, tenías que dejarla en el guardarropa. Si querías tener sexo en algún rincón del club, podías hacerlo, a nadie le importaba». Una libertad que se extendía a los horarios y a la falta de presión por parte de las autoridades que, de nuevo, alguien vio como un negocio en potencia. Esta vez fueron los grandes clubes ingleses, como Ministry Of Sound o Cream, los que comenzaron a ofertar paquetes que incluían viaje, alojamiento y entradas para las fiestas temáticas que ellos mismos organizaban en Pacha o Amnesia, lo que inició un proceso de colonialismo en el que el público español cada vez tenía menos protagonismo.

La presencia de los promotores ingleses había llevado a las discotecas a crecer en tamaño, y a incorporar zonas VIP que atentaban contra el espíritu de comunión y libertad que había caracterizado a la isla. El house también había evolucionado hacia una versión decadente y plasticosa. El ambiente pareció cambiar en 1999, cuando dos fiestas en la noche de los lunes se convirtieron en triunfadoras de la temporada: Sven Váth aterrizó con Cocoon en Amnesia y Circoloco en la recién inaugurada DC-10, con fórmulas que evitaban las estrellas de relumbrón para contar con artistas menos conocidos, pero más frescos, de la nueva corriente del minimal techno. Y aunque durante algún tiempo pareció que la escena podría recuperarse, la realidad del mercado volvió a imponerse sobre la música y convirtió Ibiza en un destino turístico cada vez más alejado de los españoles. Una situación que «es muy difícil de revertir», según explica Jaume Pagés, de Miracle Management, «porque las fiestas se organizan desde otros países en los que no se tiene en cuenta a los músicos y DJs españoles. Los ingleses van a las fiestas inglesas, los alemanes a las fiestas alemanas, los italianos a las fiestas italianas y los españoles entran a cualquiera de las anteriores».

La apertura de The Ushuaia Club en 2011, un lujoso hotel en el que varias habitaciones disponen de una terraza con vistas al club, es tal vez la última puntilla que faltaba por clavar en el ataúd de la antigua Ibiza. La nueva Ibiza se

ha convertido en una especie de Las Vegas de la música electrónica, pues importa más la apariencia de lujo y la sensación de espectáculo que la música en sí. Como señala el DJ Ángel Molina, la experiencia ha cambiado por completo. «Ahora mismo, un chaval de algún pueblo de España ahorra para irse diez días a Ibiza. Allí se meterá de todo, tendrá todo tipo de experiencias y volverá con muchos recuerdos. Pero cuando esté en su casa ni siquiera pensará en escuchar de nuevo esa música que le ponían en los clubes. En ese sentido, es un poco como Disneylandia.»

4. Música para una generación rechazada. La escena breakbeat en Andalucía

Mientras el resto de España se sumergía en el torbellino de la mákina, en Andalucía aparecían focos de resistencia que preferían dirigir su mirada a lo que estaba sucediendo en Inglaterra. Sevilla contaba, a finales de los ochenta y principios de los noventa, con un pequeño circuito de discotecas. Ismael Pérez, quien más tarde se convertiría en DJ Smiley, explica que convivían diferentes tendencias. «Había salas en las que se pinchaba mákina, que era lo que estaba de moda. Pero también existían locales en el centro, como Área, Antena o Groucho, donde se escuchaba soul, funk y algunas cosas electrónicas.»

Entre estos locales destacaba uno situado en el campo de la Feria de Abril, la Sala EM, en la que Dany de Jota mezclaba música negra con EBM, new beat y los primeros discos de hardcore inglés que llegaban a la ciudad. «Comprábamos a maleteros», recuerda Smiley, «gente que viajaba a Londres y volvía cargada de vinilos que después iban vendiendo puerta por puerta.» Con un horario laxo que se extendía hasta la mañana, y sin vecinos a los que molestar, se convirtió en lugar de peregrinación para todo tipo de noctámbulos y fiesteros, una mezcla que tenía que ver con los aires de libertad que ya se respiraban en la comunidad

autónoma. «Andalucía siempre ha tenido retraso cultural y económico con respecto al resto de España. En otras ciudades había movida, pero aquí seguíamos enfangados en las tradiciones. Pero en ese momento surge la primera generación desinhibida de la ciudad, que encuentra en la música electrónica un elemento de cohesión.»

Mientras tanto, en la costa de Málaga también se producía un desembarco de música electrónica, de la mano de DJs ingleses como Warren o Jason, que disponían de canales para hacerse con los discos. Uno de los lugares donde comenzó a escucharse esta música fue la discoteca Pink de Fuengirola, que tenía como residente a Felipe Volumen. Al calor de esta discoteca y de los afters que florecían en los pueblos de alrededor (un circuito que llegó a denominarse la «Ruta del boquerón», por la afición de los clientes a ir de uno a otro en coche), germinó la semilla de lo que sería Satisfaxion, un colectivo de DJs que se unieron para realizar fiestas electrónicas a partir de 1993.

El momento fundacional de la escena se produjo en el verano de 1994, cuando se organizó una fiesta en el Chiringuito Banana Beach de Marbella con The Prodigy como cabeza de cartel. Tanto el público como los DJs de la organización se asombraron ante el despliegue de la banda inglesa y la potencia de su sonido, lo que provocó un cambio en la manera de pinchar de la zona. «Aquí siempre había gustado el techno», prosigue Smiley, «en todas las fiestas convivían con el trance, el tech-house y el breakbeat. Pero a medida que el fenómeno se fue haciendo popular, el breakbeat se impuso a lo demás, algo que tiene que ver con el carácter andaluz. Aquí somos extravertidos, nos gusta ir de juerga en comunidad, y eso pega con el breakbeat, una música transgresora y libre, que te invita a bailar de otra manera.» De ese modo, DJs como Man y Ale Baquero incorporaron scratches y trucos del hip hop a sus sesiones, con lo que sacrificaban técnica y fluidez en favor del espectáculo, mientras que Dany de Jota, Smiley o los malagueños Felipe Volumen y Jordi Slate (para muchos, el mejor de todos) siguieron el camino contrario. «Yo siempre preferí el techno, porque el breakbeat es una música con un carácter rural, que conecta con la

gente de los pueblos, que ha crecido con el rock y la rumba. Si quieres llenar una rave, tienes que ir más allá de la gente con cultura, necesitas a la gente de pueblo.» Una de las razones para el éxito del breakbeat reside en su capacidad para evocar esa fiesta andaluza, organizada en las romerías y en las plazas de los pueblos, en la que una multitud disfruta al calor de músicas con raíces flamencas. Smiley lo confirma: «Si escuchas un cajón flamenco encontrarás puntos de conexión con el ritmo roto del breakbeat». E influye la manera de bailarlo, en la que parece que el público está taconeando.

El éxito de Satisfaxion provocó que el virus del breakbeat se extendiera por Andalucía, aprovechando la ruta que marcaba la A-92: de Huelva a Granada, pasando por Sevilla, Cádiz y Málaga. Surgieron nuevos colectivos y empresarios en esas zonas, y se conformó un circuito en el que tenían más importancia las fiestas que los clubes, a las que acudían grandes nombres de la electrónica internacional: Laurent Garnier, The Chemical Brothers, Jeff Mills o los omnipresentes The Prodigy, que llegaron a estrenar *The Fat of the Latid* en directo durante una fiesta en Sevilla. «Aquella época fue una locura», confirma Smiley, «con fines de semana en los que podíamos pinchar en cuatro o cinco sitios distintos.»

El breakbeat entró en decadencia poco antes del cambio de década. Smiley explica que «se produjo la degradación porque aparecieron empresarios que solo estaban interesados en el dinero, y un público nuevo más conflictivo para el que la música es accesoria. Y con ellos llegaron las peleas, las drogas, las historias peligrosas». Uno de estos empresarios era Daniel Moreno, un locutor de la radio pública andaluza que utilizó su exitoso programa, *Mundo Evassion,* como plataforma para organizar fiestas. La que celebraba el quinto aniversario del programa en marzo de 2002, en el polideportivo Martín Carpena de Málaga, sobrepasó su aforo en miles de personas y provocó disturbios y conflictos. Además, dos jóvenes asistentes murieron horas después por una sobredosis de éxtasis, un escándalo que alertó a políticos y periódicos, y que provocó, según Smiley, «que se perdiera uno de los valores que tenía la escena: el anonimato. En

el fondo, no éramos peligrosos, la policía nos dejaba en paz porque no generábamos conflictos y los empresarios estaban dispuestos a apostar su dinero para hacer fiestas». Aquello, en cualquier caso, fue un golpe definitivo para la escena. Hoy solo sobreviven fiestas *remember*, en las que los viejos héroes intentan reverdecer su gloria delante de un público cada vez más envejecido.

5. El Sónar y la construcción de la Barcelona olímpica

A finales de los ochenta, en Barcelona «convivían tres escenas que no se relacionaban entre sí. Por un lado, las macrodiscotecas de la periferia, en las que se escuchaba mákina comercial. Por otro lado, un pequeño grupo de clubes que apostaban por el funk y la música negra. Por último, un circuito experimental, una herencia de la onda layetana, que carecía de espacios referenciales». Pdcard Robles ejercía como periodista, así que conocía bien el tejido de la ciudad. «El acid house llegó a través de los afters, que manejaban una influencia valenciana», lo que les permitió encajar estas músicas de raíz electrónica sin demasiadas complicaciones.

En aquella época también frecuentaba los clubes de Barcelona Ángel Molina. «Había descubierto la parte más oscura del techno pop y el rock gótico, y comencé a ir a lugares en los que se pinchaba música sintética. EBM, new beat, esas cosas me sonaban al futuro.» Molina acudía a locales como Verdi, Otto Zutz o Psicódromo, pero el que más le gustaba era Studio 54. Allí pinchaba Raúl Orellana, el gran pionero del house en España: además de producir maxis que trascendieron las fronteras («Gypsy Rhythm» es una rareza de flamenco-house que triunfó en Inglaterra), colaboró con luminarias como David Morales e introdujo el género de la remezcla entre los grupos de la Movida. Pero Orellana, y esto es lo que le interesaba a Molina, fue también uno de los primeros DJs españoles que merecía ese calificativo. «En aquella época los disc-jockeys se

limitaban a poner los éxitos que sonaban en la radio, sin preocuparse de mezclar. Orellana, en cambio, escogía lo que pinchaba. Compraba cosas raras, utilizaba el material de las caras B, se preocupaba por buscar alternativas a lo que hacía todo el mundo. Manejando tres platos, trataba de construir progresiones.» Fascinado por todo aquello, Molina empezó a pinchar en 1991, «EBM bailable, pre-techno, hard house... Las sesiones eran un poco batiburrillo, porque eran mucho más largas de lo que son ahora y porque era más difícil encontrar material accesible: yo solía viajar al sur de Francia para comprar discos».

Mientras Molina se curtía en las cabinas, España se preparaba para los fastos de 1992 y Robles conocía a sus futuros socios. «En esa época escribía sobre músicas experimentales para *Ajoblanco* y *Rockdelux*. Era posiblemente el único periodista interesado en la cultura del baile de todo el país, aparte de Luis Lies, así que me codeaba con mucha gente y terminé contactando con Sergio Caballero y Enríe Palau.» Caballero y Palau compartían un proyecto experimental, Jumo, y los habían contratado para comisariar la música del pabellón de España en la Expo’92 de Sevilla. «Su labor consistía en seleccionar a músicos para que escribieran piezas exclusivas, y pensamos que sería una lástima que esas músicas no populares se quedaran ahí, sin más visibilidad.» La Fundación Autor se interesó por la idea y decidieron que, en vez de organizar actos puntuales, sería mejor «dar forma a una cita que tuviera continuidad». Sonar se configuró así como un formato no convencional, una mezcla de culturas que se apoyaba por igual en la música de baile y en las corrientes experimentales. «Decidimos transgredir el formato habitual dividiendo Sonar en dos partes: una diurna, para los espectáculos más arriesgados, y otra nocturna que trajera la cultura de club al festival. Programamos por primera vez a DJs como parte integral del cartel, creamos un espacio para que los sectores profesionales pudieran estar representados y le dimos a todo el conjunto un carácter urbano.»

El resultado excedió las previsiones más optimistas: si en la primera edición, en 1994, contó con seis mil asistentes y una modesta representación de medios

nacionales, tres años después Sonar ya se acercaba a los veinte mil y alcanzaba eco internacional. Una consecuencia lógica, ya que no existían festivales dedicados a la música electrónica en Europa, y mucho menos con semejante voluntad aperturista. Barcelona también se vio afectada por la vorágine, y la mentalidad del público evolucionó. «De repente, la gente se fijaba en los DJs y peregrinaba por las salas en busca de ciertos artistas, y eso cambió el concepto global», explica Molina. «Hasta entonces, el DJ era el residente, pero los discos y el sonido eran propiedad de la sala. Después de ese momento, aparecieron los DJs que viajaban con maleta propia.»

Con un cuarto de siglo de historia en su haber, el Sonar ha crecido en todos los aspectos y ha superado los ciento veinte mil espectadores, cifra que obliga a «renovar continuamente la esencia, para que no se pierda la idea del festival» y a lidiar con conceptos de comercialidad y asequibilidad. Esto ha permitido que aparecieran otros festivales de formato mas reducido, como MIRA, Lapsus o Mutek Barcelona, que pueden considerarse hijos del Sonar, y que ademas cubren esas facetas más minoritarias y experimentales que en el festival madre ya no encajan de manera exclusiva.

6. «Electronic Generators». La escena electrónica en el Madrid de los noventa

A finales de los ochenta, mientras Madrid vivía la resaca de la Movida, un joven Luis Rozalén recorría la incipiente escena de clubes de la ciudad. «En lugares como el Brujas, el Warhol’s o el Splash había sesiones de tarde y de noche. Por la tarde se pinchaban discos de rock gótico y dark wave, pero también synth-pop en la onda de Depeche Mode. Por la noche, los locales se transformaban y aparecían disc-jockeys de verdad, que sabían mezclar los discos y traían influencias valencianas: EBM, new beat, música blanca de raíz europea.» Se

trataba de locales alternativos por los que circulaban jóvenes vestidos con botas y ropa militar, interesados en la música industrial y los cachivaches electrónicos. «Aquello fue el inicio de una escena de la que saldrían muchos de los que después se dedicaron al techno. Osear Mulero, por ejemplo, viene de aquí.»

La nueva década trajo vientos de cambio a Madrid: mientras la mákina se confinaba en las discotecas de la periferia, clubes más céntricos como New World o Voltereta, en los que pinchaban Mulero, DJ Pepo o Tobias, se dejaban contagiar por las corrientes que bajaban desde Europa. «Veníamos de una música oscura. Por eso tiramos hacia el techno y cosas más experimentales como el bleep de Warp», discos que compraban en tiendas como Rotor, que alimentaban el gusto por las producciones de Detroit y los sonidos crudos. De todo esto hablaban también en *Undersounds*, una revista pionera, de maquetación anárquica y estética ciberdélica, que comenzó a publicarse en 1994.

El potencial de aquella escena empezó a cristalizar ese mismo año, cuando se inauguró The Ornen, un club de decoración espartana y sonido espectacular en el que Mulero pudo desarrollar su estilo con libertad. Rozalén recuerda que «era un sitio gourmet, con un público fiel y una concepción de la música radical: cada sesión funcionaba como un viaje astral, con diferentes partes que iban engarzándose entre sí, saltando del ambient al techno más duro». Cerca de allí apareció también un after, el Midday, que abría los domingos («había gente que ponía el despertador solo para ir allí de fiesta») y contrataba a DJs internacionales como Richie Hawtin o John Acquaviva. Un circuito que se completó al año siguiente con la apertura de SOMA Experimental Club, un local dirigido por Xpansul y Elesbaan que combinaba una sala de techno con otro espacio para chill out y electrónica experimental, y que terminó por convertirse en un referente a nivel nacional.

Con los clubes y *Undersounds* en marcha, solo faltaban los discos de productores locales para completar la ecuación, y el primer esbozo vino de la mano de Geometrik. El sello madrileño publicó una recopilación, *Electronic Generators* (1995), con la que quería llamar la atención sobre la nueva música

electrónica que se realizaba en España. Y allí, entre proyectos de Barcelona y alguno con un pie en el extranjero, aparecían cuatro nombres de Madrid: The Frogmen, Big Toxic, Resonic y HD Substance, el alias de Rozalén en solitario. El house, mientras tanto, buscaba acomodo en clubes como Macumba, Bali Hai, Boccacio o Stella, que Alaska había abierto a finales de 1989. La propia Alaska, que junto a Nacho Canut había completado su propia conversión hacia el house con la publicación del primer disco de Fangoria, *Salto mortal* (1990), fue también responsable de Morocco, un local en el que «se cultivó la cultura de club, con actuaciones en directo de artistas locales y DJs de calidad». Uno de los DJs residentes era Toni Rox, cincuenta por ciento de The Frogmen junto a Leandro Gámez, y novio por entonces de Bimba Bosé, una circunstancia que (utilizando los contactos de su tío Miguel) les permitió entrar en la órbita de Universal y montar su propio sello, Boozo Music. Pensado como un hogar para las producciones de The Frogmen —el único disco que publicaron, *A New Home* (1997), es una cotizada pieza de coleccionista—, Boozo pronto empezó a acoger a amigos de la casa: HD Substance, Resonic, J.L. Magoya o Elesbaan ayudaron a construir un notable corpus de vinilos a medio camino entre el techno y el house, una aventura breve que también tuvo tiempo de inventar subsellos dedicados a los ritmos rotos antes de que Bosé (Miguel) decidiera el cierre del sello en el año 2002 por vía unilateral.

También los sellos indies se decidieron a entrar en el mundo de la electrónica. Elefant cedió el control de su división «de baile», Stereophonic Elefant Dance Recordings, a los peruanos Silvania, que habían dado un giro hacia sonidos más abstractos y cercanos a la IDM con su segundo disco, el irregular *Paisaje III* (1994), y que además pinchaban como residentes en la zona chill out del SOMA. Big Toxic, por su parte, dedicó muchos de sus esfuerzos a acompañar a Fangoria y a Nacho Canut (que, con su alias Calígula 2000, tendía puentes entre el synth-pop de los ochenta y la ciberdelia de Orbital), y eso le abrió las puertas de Subterfuge, donde publicó dos discos de drum’n’bass firmados como Smol Tosi. Para finales de la década, sin embargo, esa escena feliz entraba en crisis.

Rozalén explica que «a partir de 1997 hubo una deriva comercial. La droga lo inundó todo y eso provocó que aparecieran también los robos y la violencia», deteriorando un ecosistema que empezaba a mostrar síntomas de cansancio. Fue entonces cuando los clubes gays ganaron protagonismo, y con ellos el deep house del Deep Club de J.L. Magoya o las fiestas del Mercado de Fuencarral, que después derivaron en las populares Goa. Pero la ciudad necesitaba, y más tarde lo tuvo, un recambio generacional.

7. Noches siderales. El desarrollo de la escena de clubes en Barcelona

Al mismo tiempo que el Sonar daba sus primeros pasos, florecían otras iniciativas en Barcelona que configuraban una incipiente escena. A veces sucedía por casualidad, como respuesta a una necesidad que nadie había percibido. Es el caso de Nitsa, un club que ocupaba el sótano de un local de salsa en la plaza Joan Llongueras y que empezó a regentar la empresa Murmur-Town a finales de 1993. Sus responsables proyectaron organizar conciertos de rock independiente, y según contaba Gabi Ruiz, decidieron programar sesiones de DJ «para que la gente aguantara hasta las tres de la madrugada» y así cuadrar las cuentas. Para su sorpresa, «nos encontramos con que había colas para entrar a partir de la teórica hora de cierre». Lo que estaba ocurriendo, pues, era que el público que acudía a conciertos de bandas indies estaba escuchando también otro tipo de discos, como los de Primal Scream o Happy Mondays, que desdibujaban la frontera entre rock y música electrónica.

Con sus techos bajos, sus paredes negras, su ambiente cargado de humo y una insólita pista de baile giratoria, Nitsa era el escenario perfecto para alumbrar esta pequeña revolución dirigida desde la cabina por dos DJs, Raúl G. Pratginestós (DJ Zero) y Aleix Vergés (Sideral), que articularon la transición del indie hacia los sonidos sintéticos. Sideral se convirtió en una figura totémica, en el símbolo

de esa Barcelona que dejaba atrás la resaca olímpica y miraba al futuro (y también en su primer mártir, cuando falleció en 2006 por una sobredosis). Y lo hizo, a pesar de que sus habilidades como DJ eran discutibles, al sustituir sus carencias técnicas por un enorme carisma, buen olfato para los discos y habilidad innata para leer la pista de baile. Pero la gran baza de Nitsa, más que los residentes, fueron los invitados: el 3 de marzo de 1995 Darren Emerson, de Underworld, subía a la cabina del club, el primero de una larga lista de artistas que viajaron a Barcelona por primera vez para pinchar, entre los que se cuentan Laurent Garnier, Derrick May, Jeff Mills o A Guy Called Gerald. Y con ellos, el prestigio y las necesidades de Nitsa crecieron de manera exponencial: en 1996 el club se trasladó a su actual emplazamiento en la sala Apolo, con mucha más capacidad y que le permitía mantener residencias de artistas y sellos internacionales del calibre de Erol Alkan, Dave Clarke, Kompakt o Rephlex. Desde allí, la empresa comenzó una expansión imparable que desembocó en Primavera Sound, un festival pantagruélico y multitudinario cuya influencia ha modificado las pautas por las que se rigen las salas y discotecas de toda España.

Un par de años antes de que Nitsa abriera, Albert Salmerón y Alberto Guijarro intentaban introducir la cultura del baile en la ciudad a través de fiestas itinerantes, a las que llamaban Sporting Club, o con programaciones más estables en locales fijos, como la sala Monumental. Para dar apoyo a esta actividad montaron una promotora, Producciones Animadas, que también se interesó por otros campos de acción, como el editorial. En febrero de 1994 lanzaron el primer número de *Disco 2000*, un fanzine dedicado a la «dance music y cultura de clubes» en el que se mezclaban Fangoria con Underworld, Saint Etienne con un dossier de acid jazz japonés, hip hop con synth-pop, acid house y todo lo que hiciera falta. Tras el éxito del fanzine en su primer año, Guijarro y Salmerón publicaron un disco que reunía a varios de sus artistas nacionales favoritos, titulado *Disco 2000. Una recopilación dance de aquí* (1995), que fue, junto a *Electronic Generators*, la piedra fundacional de la escena electrónica en España a nivel discográfico. En su interior convivían

artistas asentados (Jumo, JLF, Fangoria, César de Melero) con pequeñas estrellas en ciernes (Parafunk, Alex Martín) y algunas promesas de futuro como Madelman. Pero más allá de su contenido, el disco es importante porque sirvió para dar forma a Cosmos, el brazo discográfico de Producciones Animadas, un sello que durante la década escasa que estuvo en activo combinó las recopilaciones que seguían la estética de *Disco 2000* (una mezcla de artistas reconocidos y de recién llegados) con discos de autor. En 1995 lanzaron el primero, *Come Into Cosmos,* del Álex Martín Ensemble, de influencias techno-jazz. Y en 1996 el único disco del bilbaíno Madelman, un delicioso *Palais* que se movía entre el techno melancólico y una ciberdelia inspirada en Orbital, y que supone una rareza dentro del catálogo de Cosmos, pues, fiel a los gustos de sus progenitores, estaba más interesado en los breaks, la sampledelia y los aromas a funk y a jazz.

A medida que la década avanzaba, la escena local crecía y se inauguraban nuevos espacios para escuchar música. El más emblemático fue el Moog, un club ubicado en el Barrio Chino que abrió en verano de 1996 con una difícil misión: programar techno todos los días del año. Una misión que, según cuenta Gabriel Berlanga (Undo), solo han dejado de cumplir en dos ocasiones: «la primera, a causa de una avería eléctrica y la segunda, el día de los atentados en Las Ramblas». Ese tesón es lo que ha permitido al club hacerse con una audiencia fiel y traer a los artistas más importantes en cada momento, pero también el que ha potenciado su carácter de dinamizador local. «Como necesitaba rellenar un calendario mucho más amplio se convirtió en el lugar donde los novatos aprendían el of icio», prosigue Berlanga, «y en ese sentido es el club que de verdad ha vertebrado la escena de Barcelona». Moog es también el hogar del otro sello que surgió en la ciudad en la década de los noventa, Mnifunk, una idea de sus dos residentes, Eloy Martín (Loe) y Ornar (hoy Ornar León), a los que se unió So Dens, una distribuidora que licenciaba para España discos extranjeros. En su visión del negocio importaban por igual la amistad y la calidad de la música, y eso dio al sello un aire de familiaridad y cierta

homogeneidad en el sonido, marcado por las diferentes reinterpretaciones que hacían del funk artistas como Teen Marcianas, el inevitable Alex Martín o An Der Beat. Fue este último el que mejor definió la esencia del Minifunk con su debut, un *Reciclaho* (1997) que, con la excusa del reciclaje, saqueaba discos ajenos para elaborar temas tan redondos como «Knuf!», un misil de disco filtrado construido sobre un sample de KC & The Sunshine Band. La aventura terminó por sorpresa, años después, cuando el cierre de su distribuidora europea, EFA, dejó detrás una deuda imposible de asumir por Minifunk.

8. El underground se hace masivo

Como explica Ángel Molina, «entre 1996 y 2002 el techno se hizo masivo». Esto significa que existía una infinidad de salas y bares repartidos por toda España «que además funcionaban sin problema los viernes y los sábados, y a veces también los jueves o los domingos. Para los DJs era estupendo, porque podíamos conseguir cuarenta o cincuenta fechas a lo largo de la temporada y además el público era receptivo». Que el techno se pusiera de moda tenía que ver con la realidad económica del país, que entraba en una fase de expansión con las políticas neoliberales del Partido Popular, lo que provocó que muchos jóvenes tuvieran acceso a trabajos bien remunerados y tiempo libre para gastar esos sueldos. Por otro lado, y como señalaba Molina, la música electrónica había abandonado el underground para asentarse en las listas de éxitos, a la vez que los medios de comunicación generalistas dedicaban espacio al fenómeno, con artículos y reportajes sobre Ibiza o los grandes clubes ingleses.

Un último factor decisivo para engrasar este circuito fue que Advanced Music, la empresa que organizaba el Sonar, se convirtió en agencia de management. «Gracias al festival tratábamos con agencias y artistas que no tenían manera de entrar en el mercado español, así que nos convertimos en sus representantes

locales», cuenta Pdcard Robles, estableciendo así comunicación directa entre esos clubes que abrían por todo el país y los artistas que creaban el lenguaje de la música de baile en el extranjero.

Este entramado ayudó a que surgiera una clase media de DJs que pinchaban como residentes en sus ciudades, pero que también visitaban otros clubes, formando por el camino a un público cada vez más educado y exigente, una labor evangelizadora en la que tuvo mucho que ver Osear Mulero, que cruzó el país de arriba abajo en multitud de ocasiones. Mulero, además, había llegado al techno desde la EBM y el synth-pop, pasando por el trance y el hard house, una evolución que le permitía adaptarse a distintos tipos de público para después llevarlos a un terreno propio en el que reinaba el hard techno. Una buena muestra de cómo eran sus sesiones puede encontrarse en *About Discipline and Education,* el fibroso CD-mix que publicó en 1998.

A la vez que los DJs, también los clubes se hacían populares: SOMA en Madrid, Moog en Barcelona, Industrial Copera en Granada o Vademecwm en Vigo formaban parte de una cartografía interprovincial en la que sobresalía Florida 135, una sala de fiestas situada en Fraga, un municipio oscense con poco más de quince mil habitantes, que llevaba abierta desde 1942, pero que en 1985 había acometido una ambiciosa remodelación. La familia Arnau, propietaria del local, percibía que la música electrónica iba a convertirse en uno de los grandes negocios dentro del ámbito de la hostelería, y a finales de los ochenta se había sumado al circuito de la mákina. La intuición era cierta, pero el ambiente que acompañaba al público makinero no terminaba de convencer a Juan Arnau, que en 1996 decidió cambiar por completo de estrategia y formalizó una alianza con Advanced Music. Aquel acuerdo desembocó en una programación que incluía figuras totémicas como Jeff Mills, Laurent Garnier o Cari Cox, y que unida al espectacular tamaño del local y a un cuidado equipamiento contribuyeron a convertir Florida 135 en un lugar de peregrinación.

Pero lo que terminó de cimentar la fama internacional del club fue la celebración del Groove Parade, una fiesta al aire libre en pleno desierto de los

Monegros. La primera de aquellas fiestas se celebró una noche del verano de 1994 a modo de after ilegal, con trescientos clientes habituales de la sala arracimados alrededor de un equipo de música de feria en medio de la nada, con comida y bebida abundante: ese mismo día se materializó el espíritu, a medio camino entre las raves y las verbenas populares, que impregnaría las siguientes ediciones, y que el periodista Luis Lies definió de manera acertada como *raverbena*. En años posteriores, y ya de manera legal, la cita creció en tamaño y en ambición artística, hasta convertirse en el evento más importante del verano, algo que le permitió sobrevivir durante muchos años a pesar de que el techno fue perdiendo empuje con el cambio de década y muchos de los clubes que habían conformado aquel circuito dorado se vieron obligados a cerrar. El Groove Parade también desapareció en 2015 debido a desacuerdos acerca de los terrenos en los que se celebraba, y quizás fuera para bien, ya que en las últimas ediciones se vio envuelto en una deriva hacia la EDM que no terminaba de convencer a sus seguidores. Florida 135 sigue abierta, pero ya solo acoge fiestas puntuales, recuerdos nostálgicos de una época en la que el underground se hizo masivo.

9. El norte está lleno de frío. Lluvia de techno en la cornisa cantábrica

A finales de los ochenta, Asturias era un hervidero de música. Héctor Sandoval, por entonces un adolescente de Gijón, recuerda que «había multitud de garitos pequeños donde se escuchaban discos de EBM y de new wave». Los ecos del bakalao valenciano y la mákina también habían llegado al Principado, y allí se mezclaban con una corriente local de música industrial. «Nos vestíamos con estética gótica, con muchas cremalleras, camisetas de lycra y botas militares, y falsificábamos los carnets de identidad para que nos dejaran entrar en los bares.» Los clubes florecían, comenzaba a sonar el trance y los jóvenes de la zona se

entregaban a esa nueva música arrebatadora. «Salíamos el viernes y volvíamos el lunes, justo a tiempo para llegar al instituto.»

La afición por la fiesta ganó nuevos adeptos cuando en 1994 se inauguró La Real de Gijón, «una discoteca que comenzó abriendo los domingos, de doce de la mañana a doce de la noche, y que fue la primera en traer a DJs extranjeros». Gente que pinchaba acid, trance o hard house, y que abrió el apetito local por la cultura de baile. Los dueños decidieron probar suerte asimismo en Oviedo, donde gestionaban un antiguo teatro para tres mil personas que también se conocía como La Real. Aquel lugar se convirtió en el epicentro de una escena a la que acudía público de León, el País Vasco y Galicia, y que se expandía todo el fin de semana a través de locales como el Rocamar o La Fábrica, ambos en Gijón, o el Berlín de Cabueñes. Osear Mulero, que comenzaba a ser un habitual en las cabinas del norte, explica que «la oferta musical era brutal y los horarios estaban perfectamente organizados: de los viernes en bares pequeños hasta la Fábrica el domingo, donde te encontrabas a mil personas. Recuerdo fines de semana, de viernes a lunes, pinchando en tres o cuatro sitios. Y siempre había gente».

El ambiente postindustrial de la zona pedía una música dura, y a través de las tiendas de discos fueron calando sellos como Underground Resistance, Tresor o R&S, una evolución que terminó de cristalizar una noche de 1996 cuando, recuerda Sandoval, «Osear Mulero realizó una sesión que lo cambió todo, con temas de Joey Beltram, Surgeon, Mark Bell o Jeff Mills. Tardamos tiempo en asimilar lo que habíamos escuchado, pero terminamos por cambiar el chip». La Real se convirtió en la correa de transmisión de la transformación: DJs y artistas de techno como Jeff Mills, Derrick May, Cari Cox, Mulero o Surgeon (que incluso tituló uno de sus EPs como «La Real» en el año 2000) acudían con regularidad, celebrados por un público que, recuerda Ángel Molina, «era en su mayor parte masculino, se castigaba mucho y estaba muy instruido».

La época de esplendor de esta escena se extendió hasta principios de la década siguiente, cuando varias circunstancias precipitaron su declive. Por un lado, la

ambición de los dueños de La Real los llevó a abrir nuevos negocios (La Fábrica, Oasis, Jardín, el festival Aquasella) para dominar todas las franjas horarias del fin de semana, y eso provocó la desaparición de muchos locales de la ruta. Por el otro, Sandoval asume que «se cumplió un ciclo, sobre todo porque aquí se salía a tope y la gente solo duraba dos o tres años antes de quemarse». El nuevo público venía con otras ideas, y los empresarios empezaron a programar fiestas de house, lo que motivó que poco a poco la ruta del techno se despoblara. En la Nochevieja de 2005 una sesión de Ben Sims puso el punto final a La Real de Oviedo. Pero eso no afectó a la creatividad de los jóvenes más implicados, que ya habían comenzado a producir su propia música. El propio Sandoval comparte desde 1999 un estupendo proyecto con su amigo Valentín Corujo, Exium, con el que han investigado todas las vertientes posibles del techno en tres discos y más de cincuenta maxis, una actividad frenética a la que hay que sumar el proyecto en solitario de Corujo (Kessell) y los dos que mantiene Sandoval: Tensal, en una onda Detroit, y Komatssu, con el que factura una IDM intrincada. A esta ingente producción se añade la de artistas como Reeko o Christian Wünsch, toda una saga de «hijos de La Real» que producen un techno de muchísima calidad, y que incluye al propio Mulero, que desde hace años vive en Asturias y produce a bandas locales como Fasenuova, un proyecto a medio camino entre el minimalismo electrónico y el rock asalvajado, que refleja el herrumbroso paisaje de industrias abandonadas que salpica la Asturias actual. Y no están solos. Desde 2006 también se celebra en Gijón el festival L.E.V., a cuya sombra han aparecido numerosos proyectos de cariz experimental como L.C.C. (LasCasi-Casiotone), un dúo que dibuja paisajes abstractos, hermosos y emocionantes, o Jasss, que investiga una electrónica industrial y opresiva, repleta de matices.

En paralelo a la de Asturias, Galicia desarrolló también una escena propia, en la que convivían el techno y el house. Aunque la vocación del público tiraba más hacia el rock y las guitarras, el DJ coruñés Fernando Grobas explica que «en los noventa ya existían discotecas de mákina y empezaban a celebrarse algunas

fiestas de techno, con DJs como Pepo o Mulero». Por su posición geográfica, la comunidad se encontraba en una especie de cruce de caminos. «Recibíamos la influencia del techno por parte de La Real y lo que estaba sucediendo en Asturias, pero también estábamos en contacto con la gente de Portugal, que organizaba fiestas house con artistas norteamericanos.»

Quizá porque La Real ejercía un poder de atracción muy fuerte, en Galicia nunca existió una ruta que programara techno, sino fiestas ocasionales de gran tamaño, montadas casi siempre en la periferia de Vigo y La Coruña, donde el house encontró acomodo entre una pequeña legión de seguidores. En La Coruña fue donde Grobas y DJ Ino abrieron el House Café en 1995, con el que iniciaron una saga de clubes que creció en tamaño e importancia durante esa década y la siguiente. «Había mucha gente que venía a la ciudad a trabajar para Inditex», explica Grobas, «jóvenes con buenos sueldos y ganas de salir a la calle», capaces de mantener una escena incluso en época de crisis.

El club más importante de la región, sin embargo, fue el Vademecwm de Vigo, que abrió sus puertas en otoño de 1994. Víctor Flores, residente durante muchos años, describe el ambiente como «una mezcla imposible de modernos, gays, heteros, seguidores de la incipiente escena electrónica, despistados y personajes de la noche viguesa», un cóctel que se animaba con house norteamericano y electrónica desprejuiciada, en gran modo por las conexiones que establecieron con Portugal, donde colectivos y artistas «como Kaos Records o DJ Vibe estaban haciendo fiestas increíbles con los mejores DJs de house ingleses y norteamericanos, del calibre de Danny Tenaglia, Tony Humphries o Frankie Knuckles, y que a mediados de los noventa no llegaban a pinchar en España, ni siquiera en festivales como el Sonar». Esa heterodoxia gallega es la que, años después, acabó alumbrando proyectos escorados hacia los ritmos rotos del dubstep (Noaipre) y las estructuras imprevisibles de los beats cargados de electro, hip hop, pop y techno abstracto de la familia Arkestra (Mwéslee, BFlecha).

Al igual que La Real, Vademecwm también crio a sus propios cachorros: DJs

y productores entre los que sobresale Prozack, el proyecto de vigués Carlos Ordóñez, que publicó tres discos y un maxi en Elefant en los que exploraba un techno de corte ciberdélico, con ecos de Orbital y melodías de inspiración pop.

10. Destiny. La música electrónica española en el mercado global

A principios de este siglo se comprobó que la dinámica con la que funcionan los clubes en España es diferente a la del resto de Europa. Mientras en Francia o Alemania se sigue saliendo de discotecas más allá de los treinta o incluso cuarenta años, aquí se considera una diversión propia de veinteañeros. Esto, unido a la desaparición de la primera generación de sellos y distribuidoras, tuvo dos consecuencias: por un lado, se truncó el desarrollo de aquella clase media de DJs y productores que había crecido al calor de la explosión techno a finales de los noventa, y, por el otro, los nuevos talentos se vieron condicionados a trabajar pendientes del mercado global, antes que de un circuito local cada vez más débil.

Gabriel Berlanga, alias Undo, es el ejemplo perfecto de ese cambio de paradigma. Su primer maxi, «Mirrorball» (2003), fue el último que publicó Minifunk antes de desaparecer. El siguiente, «Noctambula», lo estrenó meses después en su propio sello, Factor City, que se convirtió en uno de los semilleros de la nueva hornada de productores de Barcelona. «Todos los de mi generación hicimos el tránsito desde el indie hacia la electrónica», cuenta. «Yo tocaba en bandas de pop y descubrí la música de baile en mis visitas al Moog y al Nitsa.» Los miembros de la generación posterior a la suya, sin embargo, «poseían una mentalidad diferente y habían estado trasteando con sintetizadores y platos desde que eran pequeños. Cuando conocí a Víctor Palomo y a Oriol Riverok, les flipaba que hubiera tocado en grupos pop, les parecía algo antiguo, como de otra época».

Alejado de los clubes a los que iba como cliente, Berlanga fue residente del

KGB durante una época, lo que le permitió entrar a trabajar en Razzmatazz, un nuevo club que ocupaba el mismo local que la mítica Zeleste, y que estaba distribuido en espacios de distinto tamaño y orientación estética. «Al poco tiempo programaba dos de las salas, The Loft y Lo-li-ta, en las que también era residente.» The Loft vivía una época de esplendor gracias a su apuesta por el electroclash, un estilo que triunfaba entre la nueva generación del público barcelonés.

Factor City, el vehículo para publicar su música, nació como una aventura a medias con Víctor Palomo, su compañero de cabina en The Loft, que también producía como Vicknoise. Aparte de sus propios discos, «comenzamos tirando de colegas y luego buscamos artistas que estuvieran fuera de nuestro círculo». Los valencianos Lontano, su primer fichaje, iban a publicar en Minifunk antes de que el sello cerrara, y MouseUp había compartido fatigas con ellos en Razzmatazz. D.A.R.Y.L. y Sistema, en cambio, eran nuevos valores de la ciudad, productores afines a esa electrónica melódica y de ascendencia pop, un sonido similar al de sellos como Border Community o Playhouse que ayudó a su expansión internacional. «Nunca consideramos Factor City como un sello español, así que vender en el extranjero era algo natural.»

A diferencia de Berlanga, Jaume Pagés descubrió la música electrónica pronto, pero con el hándicap de hacerlo en Terrassa, la ciudad de Pont Aeri, uno de los bastiones de la niákina. Allí también existía el club Syndicate, que tenía residencias de Ángel Molina, Fra o Zero. «Se pinchaba un techno bastante duro, muy influido por la escena de Birmingham, pero como todo estaba por descubrir había libertad y podías poner casi cualquier cosa.» Pagés alternaba su carrera como DJ con la organización de fiestas, hasta que descubrió el techno que se hacía en Colonia y decidió que era el momento de montar un sello para crear algo parecido desde España. Así surgió Regular.

Conscientes de las limitaciones del mercado nacional, Pagés y su socio Sergei decidieron evitar los cauces habituales y concertaron una reunión en Colonia con Michael Mayer, uno de los propietarios de Kompakt. «Le sorprendió mucho,

porque en ese momento los sellos españoles apenas se conocían en Europa, pero la música le pareció interesante y llegamos a un acuerdo de distribución.» La paradoja de que Regular fuera un sello español con distribución europea propició anécdotas («un festival muy conocido me contrató para pinchar pensando que era alemán») que demuestran lo verde que estaba el panorama nacional en aquella primera época, y lo acertada que era la estrategia de Regular, que al poco tiempo integraba en su núcleo a Iñaqui Marín y a Pablo Bolívar, un santanderino de dieciocho años «al que convencimos para que dejara su casa y se mudara a Barcelona». Regular creció de una manera orgánica, hasta que el primer álbum de Iñaqui Marín, *Klinischtod* (2005), provocó «un salto con el que pasamos de ser uno más del pelotón a viajar por Europa, con fechas casi cada fin de semana». Sin embargo, el estilo de vida de un DJ a ese nivel terminó por quemar a Pagés, que en 2010 decidió aparcarlo todo, dejar las riendas de Regular en otras manos y dedicarse a Mracle Management, una agencia que ha contribuido al éxito de DJs y productores como el del barcelonés Coyu, uno de los más populares del país.

El equivalente madrileño a Factor City y Regular nació en el barrio de San Blas, en un local donde el productor Alex Under regentaba una tienda de discos, CMYK Musik, y un estudio de grabación. Alrededor de ese núcleo se montó Net28, un colectivo de productores (además de Under estaban Tadeo y Damián Schwartz) que compartían of icina y una visión parecida del techno, que se acercaba a los modos del minimal con melodía. El equipo lo completaba José Luis Villalobos, que había sido DJ en el SOMA y comisario del ciclo Electrónica en Abril de La Casa Encendida. Una de las características del colectivo era que cada miembro tenía un sello propio que reflejaba su personalidad: Alex Under prensaba en CMYK un minimal techno luminoso y con regusto funk, Tadeo estaba al mando de Cyclical Tracks, en una onda próxima a Detroit, y Schwartz se escoraba hacia el house con Mupa. La familia se completaba con Pulpa, donde se publicaban las propuestas de IDM y ritmos rotos, y Apnea, una plataforma que Villalobos y otro viejo residente del SOMA, el madrileño Imek,

utilizaban para publicar todo lo que les gustaba.

Como había hecho antes Regular, Villalobos utilizó sus contactos para conseguir una distribución internacional con Kompakt, la plataforma en la que mejor encajaban los sellos del colectivo. Y al poco tiempo, Alex Under estaba pinchando por Europa y llegaba a un acuerdo con Trapez, el sello donde a finales de 2005 publicó su primer álbum, *Dispositivos de mi granja*. Schwartz recuerda que aquel disco supuso el impulso definitivo para Net28, porque «Alex empezó a pinchar por todo el mundo y los demás pillamos el viento de cola». Un estado de felicidad que se extendió hasta 2009, cuando las diferencias creativas entre los socios («cada uno tenía claro el camino que quería tomar y eran bastante diferentes») los abocaron a disolver el colectivo y a cerrar los sellos de manera repentina.

No es casual que todos los sellos anteriores entraran en crisis alrededor del cambio de década. Con el minimal como aplastante banda sonora en la mayoría de los clubes, con muchas salas obligadas a cerrar a causa de la crisis y las ventas de discos en mínimos históricos, se trata de la peor época que ha vivido la música electrónica española. Pero más allá de sus aciertos y fracasos, Factor City, Regular y Net28 son importantes porque desbrozaron un camino que llevaba hacia el mercado global y que muchos productores han seguido desde entonces. Todos ellos, además, con el mismo tipo de gestión: crear sellos propios para cuidar al máximo su música, crecer de manera orgánica y tejer una red de contactos que se extienda más allá de las fronteras españolas.

El prototipo de esta manera de actuar lo representa John Takbot, el alias que Oriol Riverola se inventó en 2008 para alejarse del tipo de techno que había firmado como D.A.R.Y.L. Tras debutar al año siguiente en el sello alemán Permanent Vacation, publicó «Sunshine» en su propio sello, Hivern Discs, un tema soleado y adhesivo que recibió puntuaciones estratosféricas en medios especializados como *Pitchfork o Resident Advisor.* Apoyado en una mezcla alquímica de house, indie pop y disco, Talabot siguió perfeccionando su fórmula hasta desembocar en *fin* (2012), un álbum que le sirvió para conectar con un

público transversal, que incluía tanto al aficionado a la electrónica como al seguidor del pop. En Hivern, Talabot alterna proyectos paralelos, descubrimientos propios (Pional, Kresy) y una larga lista de invitados internacionales a partir de esos mismos parámetros. Y aunque es el más popular de los productores españoles de la última década, Talabot no está solo: el madrileño Svreca edita un techno de muchísima calidad y dirige un sello, Semántica, con más de cien referencias y numerosos nombres extranjeros. También desde Madrid, Psyk alterna sus producciones con la gestión de Non Series, donde cuida la escena de la ciudad. Eduardo de la Calle mantiene en marcha Analog Solutions en el tiempo que le deja libre su apretada agenda internacional, y Henry Saiz administra Natura Sonoris, donde Marc Marzenit, Sistema o Cora Novoa han publicado discos estupendos. A esta lista, necesariamente incompleta, hay que sumar al bilbaíno El_Txef_A o al veterano Osear Mulero, que desde su retiro asturiano mantiene dos plataformas en activo, Pole Recordings y Warm Up Recordings.

Todos ellos, algunos desde la diáspora, conforman una escena rica en estilos y generosa en calidad, a la que por desgracia no acompañan ni una prensa robusta ni un circuito de clubes a la altura. En el primer caso, el cierre de *Trax* y de *Go Mag*, las dos revistas que más contribuyeron a cuidar la música electrónica en la primera década del siglo, dejó prácticamente huérfanos de música electrónica a los quioscos. Únicamente *DJ Mag* se mantiene, junto a portales especializados como *Beat-burguer, Clubbingspain* o *This Is Underground,* que compensan la falta de medios con esfuerzo y voluntad. Y en cuanto a los clubes, Barcelona y, en menor medida, Madrid constituyen la excepción a la norma, porque el resto del país depende de promotores y DJs voluntariosos, gente como Daniel Kyo en Valencia o Chelis en Zaragoza, que intentan mantener unas escenas locales menguantes. Las discotecas son una especie en peligro de extinción, algo que no se debe únicamente a la crisis, sino a la presión que ejercen los festivales, que cada vez ocupan una parte mayor del calendario y siguen una política de exclusivas con sus artistas. Si no se remedia la situación, el país que

virtualmente inventó el clubbing podría quedarse sin espacios donde cultivarlo.

11. La posibilidad de una isla. Electrónica experimental en España

En España, la música experimental siempre ha funcionado de manera azarosa y disgregada. No resulta extraño, pues, que el papel protagonista dentro de esta historia no le corresponda tanto a los músicos como a los dueños de sellos, tiendas y distribuidoras, y a los promotores que organizaban ciclos de conciertos, festivales y muestras varias. Uno de los primeros en asumir este papel fue Andrés Noarbe, que arrancó los ochenta como responsable de la actividad discográfica de Esplendor Geométrico para más tarde montar EGK, su propio sello de casetes, y Rotor, una tienda y distribuidora que facilitaba el acceso a un mundillo activo y subterráneo. Noarbe vivió el cambio de década «como una transición de formato, ya que pasamos de grabar casetes a planchar compactos, y como una transición estética, porque se estaba produciendo un cambio de sonido». Para Luis Mesa, que provenía de la música industrial, la llegada del techno supuso un canto del cisne. Orfeón Gagarin aguantó un poco más, igual que El Sueño De Hyparco, la aventura cósmica comandada por Antonio Dyaz. Eran artistas muy avanzados para los ochenta, pero no suficientemente modernos para los noventa.

Javier Piñango, un veterano del ambiente, recuerda que en Madrid, en la década anterior, «existió una escena experimental muy activa y contemporánea a la Movida, con lugares como el Espacio P, un centro autogestionado en el que había conciertos, performances y talleres de síntesis. La escena sufrió un parón a finales de los ochenta y eso provocó que surgieran sellos como Triquinoise, que no era de electrónica, pero sí tenía bastantes conexiones». Descontento con la dirección que adquiría la aventura, Piñango abandonó Triquinoise en 1992 para montar Por Caridad Producciones, «que era más ecléctico, con algunas

propuestas rock, algunas electrónicas y otras directamente inclasificables, como Superelvis. Yo trabajaba con instrumentos electrónicos en Destroy Mercedes», una banda que formaba una especie de escena con proyectos afines como I.P.D. o Clónicos, que tenían dificultades para tocar en directo. «Había locales que podían programar este tipo de bandas, o ciclos sueltos de contemporánea y música improvisada en universidades y colegios mayores, pero faltaba un festival que sirviera de escaparate para lo que estaba sucediendo.» La oportunidad llegó en el año 2000. «Nos dieron una subvención y montamos Experimentaclub», cuya idea original consistía en organizar un festival que entendiera la experimentación «no como un estilo, sino como una actitud», y «que sirviera para mostrar lo que pasaba en España, en lugar de traer lo que sucedía fuera». En 2002 contactaron con La Casa Encendida, el contenedor cultural de la Fundación Caja Madrid, y volvieron a poner en pie la idea. «Tuvimos la suerte de que estaban buscando propuestas para dar contenido al espacio y la nuestra encajaba. El equipo de La Casa Encendida era competente y el edificio era ideal, porque nos permitía utilizar diferentes espacios en función de cada actividad.»

A lo largo de sus nueve ediciones, por Experimentaclub han pasado un sinfín de artistas entre los que convivían pioneros (Psychic TV, Tuxedomoon, Whitehouse, Cluster) con nuevos valores, muchos españoles. «Intenté que el festival sirviera de foco para los artistas del país, a diferencia de lo que sucedía en otros eventos parecidos, que invertían mucho dinero en cualquier artista que viniera de fuera y poco para el producto local. En ese sentido, Experimentaclub era un festival democrático.» Y el modelo funcionaba tan bien que produjo un resultado perverso. «A las nuevas generaciones les costará creerlo, pero en la primera década del siglo hubo una burbuja de la música experimental», que tenía mucho que ver con la burbuja inmobiliaria y con el afán político por dotar de equipamientos culturales a cualquier ciudad del territorio español. «Todos los centros de arte contemporáneo, muchas veces creados sin un plan de viabilidad, tenían su propia programación de músicas avanzadas, realizada a imagen y

semejanza del Sonar o Experimentaclub. La burbuja de la cultura tenía buena prensa, era bonita de vender y permitía comisiones para los políticos.» Elektronikaldia en San Sebastián, L.E.V. en Gijón, Ofíf en Barcelona, FiMA en León, Arsónica y Zemos98 en Sevilla, Observatori en Valencia (que llegó a tener un presupuesto de trescientos mil euros en alguna edición), recintos como La Casa Encendida o los distintos CaixaFórum constituían «una red artificial, y cuando llegó la crisis todo se vino abajo. La culpa fue nuestra, porque no entendimos que vivíamos en un espejismo y que nos faltaba la base: no existían espacios fuera de los subvencionados, y eso nos lleva a la sequía actual».

Uno de los músicos que vivió esa edad dorada fue Vicent Fibla, un tarraconense que publicó en 2000 *Landscopes* con el sello belga Sub Rosa, un disco repleto de glitches, polirritmias y texturas desenfocadas que suponía una auténtica rareza en el mercado español. Cuenta Fibla que en Barcelona no existían locales dedicados a la electrónica experimental. «Todo se hacía en galerías de arte, restaurantes, bares y espacios atípleos», es decir, una escena minoritaria, que sin embargo comenzaba a cobrar vida, y de la que participaban el vallisoletano Shudo, el barcelonés Braille y el dúo malagueño Coeval, que se autoeditó *95-00,* uno de los mejores acercamientos de la IDM abstracta en la onda del sello Warp que se han grabado en España.

Fibla también decidió montar un sello propio, spa.RK, que a partir de 2003 empezó a dar cobijo a la escena IDM local: los barceloneses Eedl, el asturiano .tape. y el madrileño Rec_Overflow conformaban un catálogo rico en abstracciones melódicas, polirritmias quebradizas y atmósferas rasposas, que tuvo más éxito fuera que dentro de España. En paralelo al crecimiento de spa.RK surgieron otros sellos con coordenadas parecidas: desde La Rioja, Alejandra & Aeron gestionaban Lucky Kitchen, una plataforma de naturaleza artesanal, con portadas fabricadas a mano y discos repletos de paisajismo digital. Alku, en Barcelona, daba rienda suelta a un particular gamberrismo sonoro: ruido generativo, error digital, teorías del azar y manipulaciones varias se fundían en discos-concepto que bebían de la escuela Mego. Y Ooze.bap, también en

Barcelona, le servía a Dídac P. Lagarriga para trabajar el concepto de «ungeneric audio», discos que abarcaban desde el paisajismo ambiental hasta la abrasión digital. Un panorama al que se sumaron un número cada vez mayor de artistas de electrónica delicada y crujiente: Strand, Monoceros, Crisopa...

La variedad geográfica de estos nuevos creadores no pasó inadvertida a Fibla y su socia Silvia Grumaches, que ampliaron el alcance de spa.RK con nuevos fichajes como el cántabro Luap, el sevillano Árbol y proyectos tan inclasificables y personales como el que comparten Bradien y Eduard Escoffet, entre el *spoken word* y el minimalismo desestructurado, o tan hermosos como bRUNA, que en discos como *And it Matters to Me to See You Smiling* (2010) dio forma a una electrónica preciosista, teñida de melancolía. Piedras angulares de un catálogo que mantiene una actividad editorial intermitente. Afortunadamente, el letargo de spa.RK no es un drama, porque existen sellos que han ocupado un espacio similar. Quizá el más evidente sea Lapsus, que está dirigido desde Barcelona por Wooky: su catálogo cuenta con valores tan seguros como Pedro Pina, que factura una electrónica afilada y cruda en discos como *Hum* (2013). En Madrid, Envelope Collective trabaja en el campo del dark ambient y los drones amenazantes; en Málaga, está El Muelle Records, que cuida una cantera local aficionada al ambient delicado y preciosista, y desde Valencia Verlag System y Burka For Everybody completan la cuota de ambient cósmico, krautrock y minimal wave. A todo esto hay que añadir ese pelotón de artistas que empezaron en los márgenes del post-rock, el folk o el noise, pero han terminado por adoptar formatos donde predomina la electrónica, como Bálago, The Suicide Of Western Culture, la familia Lovethechaos o David Cordero, pasando por sellos entre los ritmos rotos y la abstracción ambient como Disboot o Discontinu, ejemplos perfectos de esta nueva realidad.

Otro aficionado al paisaje sonoro (y que también ha publicado en spa.RK) es Edu Comelles, un valenciano de adopción que, como Noarbe o Piñango, se preocupa por establecer conexiones entre los músicos desperdigados por el territorio español. A la vez que trabajaba en sus propios paisajes sonoros,

Comelles comenzó a organizar conciertos en espacios y festivales de la ciudad. «Cuando llegué a Valencia existía un tejido, pero funcionaba de manera intermitente y con mala comunicación. El festival Ensems de música contemporánea, por ejemplo, es el más antiguo de España, pero ha estado secuestrado por músicos viejos que no quieren perder su posición de privilegio. Es una pena, porque se había creado un público fiel e interesado.» Esa bonanza, por desgracia, no se transmite al entorno nacional. «Las instituciones culturales están peleadas entre sí, por lo que no existe ningún tipo de circuito. Es todo muy precario y desestructurado, depende de que existan fondos o incluso de que los técnicos tengan ganas de trabajar», así que al final todo queda en manos de «espacios autogestionados en las diferentes ciudades». Piñango añade que se trata de «una escena realista, que en general congrega a poco público y que depende del esfuerzo personal. Y en ese sentido, el ejemplo de Edu en Valencia es esperanzador. No es sencillo conseguir que en este país acudan trescientas personas a un concierto de música experimental».

12. Tengo un trato. Música urbana en la España del nuevo milenio

Como en cualquier parte del mundo, el hip hop también es el género que domina el espectro de la música urbana en España. Sus orígenes están en los barrios periféricos de las grandes ciudades, donde una nueva generación de jóvenes cambió, a mediados de los ochenta, la habitual filiación hacia el heavy y el rock urbano por las rimas y los ritmos gordos. Fue un momento extraño, porque resultaba muy difícil encontrar discos de hip hop en las tiendas españolas. Por eso, los primeros focos de actividad se produjeron en Madrid, Zaragoza o Sevilla, que estaban cerca de las bases militares estadounidenses. Tanto allí como en Barcelona floreció una escena underground que funcionaba mediante maquetas de cásete y el boca a boca, y que creció de manera natural, alejada de

presiones comerciales.

El pionero en ver el potencial que tenía aquella escena fue Sergio Aguilar, que en 1994 fundó el sello Yo Gano y publicó *Madrid, zona bruta,* el debut de El Club de los Poetas Violentos (CPV), cuyas dos mil copias vendidas confirmaron la intuición de Aguilar: había espacio para el rap. El primer punto de inflexión en la escena llegó con otro debut, el de los barceloneses 7 Notas 7 Colores en 1997. *Hecho, es simple* vendió más de veinte mil copias y convirtió a su MC, Mucho Muchacho, en una estrella a nivel independiente. El hip hop español traspasó así su público natural para acercarse a las revistas de tendencias, las grandes superficies y los consumidores de pop, de modo que en años siguientes se consolidó la escena: en Madrid estaban CPV y Los Verdaderos Kreyentes, en Sevilla, SFDK y, a su alrededor, MCs como Tote King, Shotta o La Mala Rodríguez, mientras que en Zaragoza, el protagonismo se lo arrogaban Violadores del Verso. Y en Barcelona, 7 Notas 7 Colores tenían vecinos con tanta solera como Sólo los Solo, que publicaron uno de los tres discos que convirtieron el género en masivo con el cambio de siglo, *Quimera* (2001), que buscaba los límites del hip hop y lo contaminaba con acentos locales, en un estupendo ejercicio de recontextualización. Violadores Del Verso, con *Vicios y virtudes* (2001), recorrían el camino opuesto: explotar la crudeza y la violencia implícita del hardcore rap. La Mala Rodríguez, por último, confirmó con *Lujo ibérico* (2000) que flamenco y hip hop podían convivir en armonía, y demostró que las mujeres también desempeñaban un papel importante en la escena, fabricando el primer supervenías del género en España.

Desde entonces, el hip hop español ha permanecido en una especie de agradable letargo, dominado por esos mismos nombres que le dieron forma y algunos actores secundarios que se han unido por el camino (Nach, La Excepción, Tremendo). Todos ellos disfrutan del éxito consolidado y de un público numeroso, un statu quo que se ha visto amenazado, bien entrada la década, con la irrupción de jóvenes talentos como Jarfaiter, Rayden, Arce o El Coleta, que manejan las redes sociales y los resortes de internet, lo cual les

permite conectar con la audiencia más joven. El mas popular entre estos nuevos valores es el madrileño C. Tángana, que tras flirtear con modos oscuros y letras nihilistas, ha demostrado una interesante capacidad de adaptación al pop latino en su disco de debut, *ídolo* (2017), algo que, más allá de su calidad (o de su buscada comercialidad), lo convierte en una posible estrella pop del futuro.

La otra sacudida que ha recibido el hip hop en la segunda década del siglo XXI es la aparición del trap, un subgénero que proviene de los guetos del sur de Estados Unidos, y que se caracteriza por el uso de rimas en triadas, bases elaboradas con una caja de ritmos Roland TR-808 y una textura gótica y fantasmal. También por la temática de las letras, que hablan de drogas, dinero, sexo y violencia. El trap no alcanza en España las cotas de depravación literaria y sonora que tiene en su zona de origen, pero a pesar de eso existe una caza de brujas contra el género, al que se acusa de indolente, de celebrar el consumismo y la ingesta de drogas. La realidad es que, como la mayoría de las nuevas estrellas internacionales, artistas como Pxxr Gvng (que han sido los precursores en España), Pedro LaDroga, Yung Beef, Kinder Malo y Pimp Flaco, Dellafuente o Cecilio G. entienden la música desde una perspectiva contemporánea, en la que los discos importan menos que los vídeos en YouTube, la calidad de las canciones es menos relevante que el diseño de vestuario y los conciertos son excusas para interactuar con un público que, en general, es joven y se siente alienado por la sociedad que lo rodea. De ahí que celebre las consignas alrededor del dinero, el sexo y las drogas (la misoginia y el sexismo son, por desgracia, un reflejo del retroceso social en el que está sumergida España desde hace tiempo), pero también su particular ética DIY, su voluntad por dar voz a los sectores más pobres de la sociedad, la defensa de la cultura latina y la mezcla desprejuiciada entre razas y culturas. En el fondo, no existe tanta diferencia entre un aficionado al trap y un fiestero de la «Ruta del bakalao».

Volviendo a los noventa, Sergio Aguilar creó varios subsellos, especializados en las distintas ramas del hip hop, como una estrategia para comercializar con

más facilidad a Yo Gano. Es el caso de Tú Pierdes, la etiqueta que utilizó para acoger los proyectos más experimentales y abstractos de la familia, música instrumental, cercana a los abstract beatz de Mo'Wax y otros sellos relacionados con el trip-hop, como la que facturaban los sevillanos Hippaly. Fuera del sello es posible encontrar algunos títulos más dentro de esta línea, como los diferentes experimentos con ritmos de funk, ambientes dub y samples extravagantes que realizaba el donostiarra Javi P3z (el recopilatorio *Novophonic 67/97*, editado en 1997, es una estupenda puerta de entrada a su particular universo). También existía una onda más canónica, cercana al sonido de Bristol, en la que se incluyen los dos primeros discos del Sevillano Brunetto, las grabaciones más antiguas de Pau Soler, el exitoso debut de Najwajean y los álbumes que publicó el barcelonés Bergman.

En Tú Pierdes se publicó también *Elektro domésticos* (1998), una recopilación de proyectos españoles dedicados al electro, en cuya confección participaron los productores madrileños Zeta y Alek Stark. Este último cuenta que llevaba metido en el hip hop desde 1983, «era uno de los que iban a bailar breaks a Nuevos Ministerios cuando por allí solo había cinco o seis personas», y que poco después comenzó a producir sus primeros temas. Stark no se sentía cómodo en la escena hip hop ni encajaba en el techno, y convenció a Aguilar para crear un nuevo subsello dedicado estrictamente al electro: Headspin. Allí aparecieron los primeros proyectos de Stark, pasos iniciales de una discografia muy completa que cuenta con referencias en sellos como Disko B, Transient Forcé o Central Processing Unit.

Frente a la ubicuidad del hip hop, la electrónica de ascendencia latina ha tenido escaso predicamento entre los productores españoles. Algo que resulta sorprendente si se tiene en cuenta que géneros como el reggaetón predominan desde hace años en las discotecas comerciales y en muchos pubs de barrio. Al margen de Bad Gyal, la gran sensación que ha puesto el dancehall jamaicano en el mapa español, destacan dos mujeres, la granadina Miss Nina, que en canciones como «Chupa, chupa» mezcla feminismo y música con un acento

experimental, y la almeriense La Favi, que tiene un tono más oscuro y reivindicativo, al que a veces añade toques flamencos. Las dos han confiado en Beauty Brain, un dúo de Cádiz que camina por el lado más macarra, sucio y ruidoso del género. Más allá de Andalucía, el género tiene a sus mejores representantes en las Canarias: La Diabla, que añade melodías orientales y sonidos étnicos a unos ritmos secos y cortados a cuchillo, y Sai Estupefacto, mucho más festivo y abiertamente latino. El catalan Juan Magán, por último, cultiva un subgénero popular al que ha llamado electrolatino y que se encuentra en algún lugar entre el pop latino de toda la vida y la EDM más comercial: como si David Guetta produjera a Enrique Iglesias, con sobredosis de Auto-Tune y de ritmos *dembow.*

Más difícil de entender resulta la desafección que ha existido entre la electrónica y el flamenco, que a fin de cuentas constituye la auténtica música urbana española. Es cierto que la tecno-rumba de Camela arrastra a legiones de seguidores, pero la suya no deja de ser una actualización por vía tecnológica de la rumba catalana, sustituyendo pianos, guitarras, cuerdas y percusión por sintetizadores y cajas de ritmos. Más allá de los timbres y de los bombos, más allá de algún retazo de eurobeat, las estructuras de las canciones se pliegan a la tradición del género, igual que las letras de tono romántico y las melodías adhesivas. Donde sí funciona el flamenco es en un contexto de trip-hop o downtempo, para disponer guitarras, percusión y voces aflamencadas sobre un colchón sintético cálido.

Chambao es posiblemente la banda más popular de un subgénero, el flamenco chill, que se ha explotado en recopilaciones, también hay que decirlo, sin ningún valor artístico. Todo lo contrario que «Raverdial» (2017), un EP grabado a medias por Los Voluble y el Niño de Elche en el que conviven sonidos rave, guitarras y percusiones flamencas, collage visuales repletos de imaginería fiestera y consignas sociales en poderosa armonía. En cuanto a las fusiones de tono más experimental, Enrique Morente fue el que mayor empeño puso en el asunto al contratar a Carlos Jean para que trabajara los ritmos y las atmósferas en

«Reloj molesto (para Lula, Esperanza de Brasil)», o al colaborar con gente de la electrónica pero educada en el flamenco, como Domestic, experimentos tentativos que avisan de lo lejos que puede llegar esta mezcla en cuanto unos y otros se sacuden los prejuicios.

APÉNDICE 2

BREVE HISTORIA DE LAS MÁQUINAS

EL SALTO CUÁNTICO: AVANCES EXPONENCIALES EN LA TECNOLOGÍA MUSICAL (1836-2017)

MARC PIÑOL

Aunque a menudo solemos pasarlo por alto, es necesario tener presente que al final recordamos cada época de la historia por sus avances tecnológicos y su impacto en la sociedad. De la misma manera como el fuego se asocia al desarrollo primigenio de la humanidad, la rueda a la expansión de la industria y la imprenta al auge de la cultura, hay avances que han conseguido redefinir la historia de la música hasta el punto de transformar por completo el sonido de sus respectivas épocas. Y aunque el lapso de tiempo que separa un mero golpe de palmas —que muy probablemente sea el primer instrumento de percusión de la historia— al último *plugin* digital capaz de emitir tonos complejos es tirando a inabarcable, no lo será tanto si empezamos esta cronología con el primer ingenio capaz de emitir sonido a través de ondas eléctricas. Pese a que hay textos que sitúan esos inicios en 1753 con el Denis d'Or (Dionisio de Oro) de Vaclav Prokop Divis, teólogo y pionero checo, no queda ninguna prueba fehaciente que nos permita creer que esto sea del todo cierto. Divis aseguró poder reproducir sonidos de cuerda y viento gracias a un sistema electromagnético muy complejo, nunca descrito, pero hay serios recelos dado su pequeño tamaño, mas parecido al de un clavicordio. Un detalle de interés del que sí parece haber testimonios es que, a modo de broma pesada, el aparato mandaba descargas eléctricas a quien se atrevía a interpretar alguna pieza.

La prehistoria de la tecnología musical electrónica, sin embargo, empieza de manera of icial en el año 1836. Charles Grafton Page, profesor de química

norteamericano obsesionado con investigar fenómenos naturales a través de la observación directa, profundizó en el mundo del electromagnetismo y descubrió que, al colocar un imán cerca de una bobina conectada a una batería, la bobina vibraba a la vez que emitía una frecuencia audible. Esa frecuencia fue el primer tono puro creado a través de la electricidad. A pesar de no ser capaz de formar ningún tipo de modulación o nota, Page se decidió a llamarlo «música galvánica». Se adelantó con ello veinte años a los primeros mecanismos capaces de emitir sonido, como el Reis Telephone de Philipp Reis (1861), un telégrafo armónico que podía crear escalas de tonos musicales, el de Elisha Gray (1867), equipado con un teclado de dos octavas, el generador de tono de Hermann von Helmholtz (1875) o el mismísimo teléfono de Graham Bell (1876), ya lo suficientemente avanzado para ir más allá del tono y transmitir lenguaje articulado. Fue el mismo año en que el fonógrafo de Thomas A. Edison vio la luz (1876), aparato que era capaz de reproducir sonido grabado mediante hojas de papel de aluminio envueltas alrededor de un cilindro giratorio, embrión del futuro tocadiscos.

1. Luz de gas: la primera síntesis

No tardaría en llegar el Dynamophone, más tarde conocido con el nombre de Telharmonium. Creado por Thaddeus Cahill en 1896, tenía un teclado de seis octavas sensible al tacto, usaba síntesis aditiva —es decir, creaba sus notas a base de acumular ondas senoidales— y podía llegar a generar complejas modulaciones de armónicos a través de un engranaje dedicado para cada nota; sin ir más lejos, la misma tecnología que cuatro décadas más tarde se usaría en el mítico órgano eléctrico Hammond. Sin embargo, el tamaño del Telharmonium era bastante menos manejable que el de un Hammond: la primera versión pesaba siete toneladas, mientras que la segunda llegó a pesar doscientas, costó un cuarto

de millón de dólares de la época y tenía el tamaño de un barco: para trasladarlo a Nueva York se necesitaron treinta vagones de tren y para su funcionamiento, doce gigantescos generadores electromagnéticos.

Durante los cuatro años que estuvo en Nueva York la gente podía pagar para escuchar interpretaciones en directo a través de una red telefónica dedicada (algo que ya existía con las óperas: el escritor francés Marcel Proust era adicto a escuchar a Wagner desde su cama), pero el consumo eléctrico del Telharmonium era tan alto que a menudo terminaba invadiendo otras líneas y la música se filtraba al resto de conversaciones telefónicas de la ciudad de los rascacielos. A pesar de que desgraciadamente no queda ninguna grabación, todos los expertos coinciden en considerarlo como el primer instrumento electrónico de la historia. Como prueba quedan las palabras del compositor Ferruccio Busoni, pionero en el uso de nuevas tecnologías y maestro de Edgar Varèse, en su *Esbozo de una nueva estética de la música* (1907): «Thaddeus Cahill ha fabricado un aplastante aparato que permite transformar una corriente eléctrica en un número fijo y matemático de variaciones musicales. [...] ¿Quién no ha soñado alguna vez con flotar en el aire? Y más aún, ¿creyendo que aquel empeño podía ser una realidad? Pensemos en cómo la música puede ser restaurada a su esencia primitiva y natural. Liberémonos de los dogmas arquitectónicos, acústicos y estéticos; dejemos que todo sea pura invención y sentimiento: armonías, formas, colores tonales. [...] Hagamos que la música sea algo más que la propia naturaleza flotando en el aire y vayamos más allá, dentro del hombre mismo, de una manera tan universal y absoluta como la propia Creación».

Una década más tarde, durante la Guerra Civil rusa (1917-1923), un joven inventor y violonchelista de San Petersburgo tomaba un sendero radicalmente distinto. A pesar de que durante su servicio militar había sido aplaudido por perfeccionar antenas de comunicaciones, detonar explosivos a distancia o crear sensores de proximidad e innovadores sistemas de alarma antirrobo que dieron ventaja a los rusos sobre los bolcheviques, Lev Sergéyevich Termén no se sentía satisfecho con su trabajo ni estaba de acuerdo con los métodos empleados por su

propio Gobierno. Después de recibir la llamada de Abram Ioffe para entrar en los laboratorios del Instituto Físico-Técnico Ioffe de Petrogrado, uno de los centros mas reputados de Rusia, no se lo pensó dos veces. Solo unos meses mas tarde, mientras trabajaba en un nuevo circuito, Termén descubrió que moviendo la mano a ciertas distancias se alteraba el campo magnético de una válvula y su sonido cambiaba de tono: había creado el primer instrumento de la historia con el que se podía ejecutar una pieza musical sin necesidad de tocarlo físicamente. Un sintetizador monofónico —esto es, capaz de emitir una sola voz— que permitía un rango expresivo parecido al del violín o la voz humana gracias a las dos antenas que salían de su caja: la primera modulaba la nota y la segunda el volumen. Ocho años después, ya exiliado en Estados Unidos y con el nombre cambiado a Léon Theremin, su instrumento fue patentado con tanto éxito que su diseño original, con alguna ligerísima variación, aún sigue vendiéndose a día de hoy. Ayudó a popularizarlo Clara Rockmore, ex niña prodigio dotada de un oído absoluto —es decir, la habilidad de identificar o tocar una nota sin ninguna referencia— que había ingresado en el Conservatorio de San Petersburgo a los cinco años. A causa de una tendinitis provocada por una severa desnutrición infantil tuvo que renunciar al violín durante su adolescencia, pero sus años de estudios y su habilidad para comprender en profundidad el funcionamiento del instrumento fueron de gran ayuda para perfeccionar su mecanismo: pidió que se alargara la antena y subió el rango tonal de tres a cinco octavas, otorgándole muchísima más expresividad.

Rockmore se convirtió en la mejor y más depurada interprete del theremín: tras su hierática pose podía sonar a una mezcla de violonchelo, violín y voz humana. La gente, sin embargo, nunca llegó a comprender el motivo real de su frialdad en el escenario: «Con el theremín no se debe tocar solo una nota, hay que situarse en el centro mismo de esa nota. No se puede mostrar ningún tipo de emoción cuando se interpreta. No puedes mover la cabeza, por ejemplo, o hacer un pequeño paso atrás. Eso no haría más que cambiar el tono», explicaba en el documental *Theremin, an Electronic Odissey* (1994). No sería hasta cuatro

décadas más tarde cuando se atrevió a firmar su debut discográfico, naturalmente llamado *Theremin* (1977), un elepé producido por Shirleigh y Robert Moog, quien dijo, a modo de lo que estaba por venir, que «los diseños originales de Léon Theremin son elegantes, ingeniosos y eficaces. A nivel electrónico, el theremin es muy simple. Pero hay cientos de sutilezas ocultas en los esquemas de su circuito. Es como un gran soneto, o una pintura, o un discurso que juega a varios niveles». Para entonces, la creación de Lev Sergéyevich Termén había podido escucharse en cientos de bandas sonoras de películas, no sin haberse ganado un importante sitio en la música culta, experimental o incluso el rock.

Pero volvamos a 1923. Theremin, en uno de sus infatigables sondeos, pudo reunirse con Maurice Martenot, chelista y radiotelegrafista interesado en compartir sus conocimientos acerca del comportamiento de las válvulas de radio —parecidas a las ya clásicas bombillas incandescentes— y las ondas que estas emitían al ser «estorbadas» mediante un oscilador, uno de los componentes básicos del theremin. Cinco años después, profundamente inspirado por las ideas que habían podido compartir, Martenot patentaba un instrumento llamado «Perfeccionamiento del instrumento de música electrónica», que años más tarde sería renombrado como Ondes Martenot (1928). Su funcionamiento era casi esotérico: las ondas de radio, afinadas a distintas frecuencias mediante válvulas específicas para cada nota, conseguían virar sus tonos puros hacia algo espectral y único, todo ello gracias a la ayuda de una cinta que recorría la parte inferior del teclado y unos botones adicionales de expresión —onda senoidal, triangular, sonido rosa y un puñado más de combinaciones barajables entre ellas—, claros precursores de los actuales potenciómetros y *presets* que podemos encontrar en cualquier sintetizador moderno. El sonido era tan radicalmente distinto a cualquier otro instrumento creado anteriormente que, tras su presentación en la Ópera de París el 3 de mayo de 1928, el *Herald* de Nueva York llegó a publicar un artículo en el que se mencionaba que si Martenot hubiera vivido en la Edad Media habría sido acusado de brujería y quemado vivo en la plaza del pueblo. A pesar de ese primer encontronazo, pronto empezaron a valorarse las profundas

cualidades de este raro instrumento: el primer embajador del Ondes Martenot fue el compositor francés Olivier Messiaen —que en *Oraison,* de 1937, una de las primeras composiciones complejas creadas expresamente para un instrumento electrónico, consigue demostrar que su vasta capacidad expresiva también le permite abordar contextos sacros; más tarde, las Ondes desempeñarían un papel importante en su principal obra para gran orquesta, *Turangalíla-Symphonie*— y los últimos han sido el musicólogo Thomas Bloch y Jonny Greenwood, que lo ha usado de manera exhaustiva en sus discos junto a Radiohead o sus siempre excelentes e innovadoras bandas sonoras.

Otro de los méritos de Theremin, esta vez junto a Henry Cowell —creador de la técnica del *string piano* y futuro mentor de John Cage—, fue el de fabricar la primera caja de ritmos de la historia. A la manera de las antiguas pianolas, la Rhythmicon (1931) interpretaba la luz que pasaba a través de los agujeros de un disco de metal con impulsos eléctricos; de esta forma sonaba el ritmo a medida que giraba el disco, repitiendo el patrón a cada vuelta y, por consiguiente, creando un ritmo cíclico. Curiosamente, y aún pareciendo un método rudimentario, se trata de un planteamiento muy similar al de los actuales programas de edición digital de audio con sus ya clásicos *piano roll* MIDI. Unos cuantos años más tarde llegarían la Chamberlin Rhythmate (1947) de Harry Chamberlin y la Musser Maestro Marimba Metron (1949) de Clair Ornar Musser. Pero mientras estas cajas de ritmo eran auténticos armatostes, Theremin y Cowell fueron reduciendo el tamaño de sus modelos subsiguientes hasta llegar, en 1960, a un tercer modelo, de no más de dos kilogramos e infinitas combinaciones rítmicas que popularizaron Joe Meek, Tangerine Dream o Stanley Kubrick en el diseño de sonido de *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú.*

Mientras tanto, en la Alemania de entreguerras, el doctor Friedrich Trautwein descubrió que las válvulas de neón tenían propiedades distintas y decidió usarías para su Trautonium (1930), instrumento que procesaba su sonido a través de un concepto innovador: los formantes —activados a su vez a través de una serie de

potenciómetros parecidos a los que décadas más adelante se verían en multitud de sintetizadores modulares—, y del que compositores como Oskar Sala o Paul Hindemith fueron acérrimos embajadores. En el primer capítulo de la serie documental *Musikinstrumente und ihre Geschichte* (1986), en la cadena televisiva alemana NDR, decía Sala que «Trautwein descubrió que el mecanismo de generación del habla humana trabaja con formantes. En la laringe tenemos una especie de oscilador de forma curva, muy parecido al diente de sierra de algunos sintetizadores. Luego, en las mejillas tendríamos los formantes: U, O, A, etcétera. Todo depende de si mi boca adopta la forma correcta para que suene la U, la O o la A. En el caso del Trautonium ocurre lo mismo: por ejemplo, cuando pulso una tecla lo que suena es el generador de ruido, que no tiene armonía alguna. Pero cuando activo un formante específico puedo conseguir una A. Esto, en su día, fue un gran avance: Paul Hindemith pudo tocar los sonidos más dispares con el mismo instrumento, cosa que por entonces causó gran sorpresa; desde ese momento se estableció como una nueva manera de crear sonidos únicos a partir de este mecanismo. Dicho esto, no sé por qué deberíamos querer conformarnos con imitar sonidos existentes teniendo estas bellas y nuevas posibilidades». Sala terminó diseñando el sobrecogedor sonido de *Los pájaros* de Alfred Hitchcock. Una obra maestra del cine que, por otro lado, no tenía más banda sonora que lo propios sonidos abstractos diseñados por el compositor alemán.

Este mismo tratamiento de los formantes fue el que utilizó Homer Dudley para crear el voder (1939, siglas de Voice Operation Demonstrator) y el vocoder (1939, siglas de Voice Encoder). El trabajo de Dudley, ingeniero acústico de los Laboratorios Bell, era investigar métodos de compresión de encriptación para transmisiones telefónicas militares. Gracias a unos filtros que medían las diferentes frecuencias vocales según su pronunciación, consiguió sintetizarla con notable éxito. El voder necesitaba de gente muy experimentada que pudiera operar los controles a través de sus catorce teclas para los formantes, un botón que emulaba la respiración y un pedal para controlar el tono de la expresión

vocal. Conseguir frases articuladas era una tarea titánica, aunque no imposible. En cuanto al vocoder, su uso se centró en la seguridad de las radiocomunicaciones aprovechando unos anchos de banda lo más estrechos posibles. Décadas más tarde, ya sin necesidad de jugarse el tipo para usar un vocoder, Wendy Carlos y Robert Moog descubrieron que al modular su frecuencia de salida y añadir un teclado externo podían conseguirse unas voces extrañamente robóticas. Esos primeros experimentos no solo terminaron cristalizando en la mítica banda sonora que Carlos compuso para *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971), sino que pocos años más tarde llegaron a transformarse en una de las características principales de una banda tan icónica como Kraftwerk y de un género tan único como el electro.

Pero aprovechemos para volver a las postrimerías de los años treinta. Entre los siguientes sintetizadores polifónicos a base de válvulas se encontraban diseños tan exquisitos como el Cellullophone (1927) de Pierre Toulon y Krugg Bass, el Photona (1935) de Ivan Eremeef y el Novachord (1939), primer experimento con los circuitos electrónicos de Laurens Hammond tras un incomparable éxito mundial con el todavía hoy vigente órgano eléctrico que lleva su apellido. El Novachord tuvo el honor de conseguir una meta hasta entonces nunca imaginada: fue el primer sintetizador polifónico —es decir, capaz de tocar más de una nota a la vez; en este caso eran nada más y nada menos que setenta y dos notas— que se comercializó al público. A pesar de sus ciento sesenta y tres válvulas, sus miles de resistencias soldadas manualmente y unos nada manejables doscientos treinta kilos de peso, consiguió hacerse hueco en el mercado, especialmente en el de la música para cine y el diseño de sonido: se hizo notar en el intermedio de *Lo que el viento se llevó* (Víctor Flemming, 1939), en las escenas más inquietantes de *Rebeca* (Alfred Hitchcock, 1940) o en *El halcón maltes* Qohn Huston, 1941), donde suena después de que Sam Spade se mire al espejo tras despertar de un sueño inducido por las drogas. Daba la impresión de que, por fin, el mundo ya estaba preparado para considerar aquellos experimentos que parecían no ir a ningún lado como un posible modelo de

negocio. Sin duda, y a pesar de su injusto olvido hasta tiempos recientes, el Novachord fue el gran paso al frente que definió de manera rotunda el futuro de los sintetizadores.

2. Fantasía en órbita: música de laboratorio

Entramos de lleno en los años cincuenta. En solo una década la ciencia había avanzado a toda máquina, el mundo empezaba a recuperarse lentamente de su segunda gran guerra y parecía no faltar dinero para el ocio: había que mantener la moral alta. El siguiente paso, aunque excéntrico, miró muy hacia el futuro: había que crear máquinas capaces de componer canciones íntegramente desde cero. Los estudios RCA (Radio Corporation of America) no tuvieron reparo en aprovechar las distintas plantas de fabricación de material militar para montar estudios de grabación, producir discos y fabricar y distribuir todo tipo de artilugios tecnológicos (televisores, radios, cables, instrumentos musicales o juguetes) con fines comerciales. El RCA Synthesizer (1951), de Harry Olson y Herbert Belar, era capaz no solo de deducir las armonías y estructuras más adecuadas según el tipo de composición, sino de decidir el tono, el registro, la duración y la dinámica. Sin embargo, se acabó demostrando que sin ayuda humana era imposible que fabricara ningún tipo de composición coherente y era necesario programarlo primero. Quizá sin ser demasiado conscientes de ello, Olson y Belar estaban fabricando el primer sintetizador programable de la historia. Pero no eran los únicos en esta delirante carrera: el Siemens Synthesizer (1959) de Helmut Klein y Alexander Schaaf hacía lo mismo e incluía todo tipo de efectos, entre ellos una *reverb*, un *delay* y un vocoder. Adelantándose al programa computerizado UPIC (1977) de lannis Xenakis, precursor a su vez de lenguajes de programación como Pure Data (1996) o softwares de análisis espectral, este potentísimo sintetizador podía escanear ilustraciones y

transformarlas en sonidos generados fotoeléctricamente. La próxima vez que le echemos una ojeada a «ΔM [1=]— ∑ D [ ][∑ Fj [—1]+Fext [[1]]]», misteriosa cara B del single «Windowlicker» de Aphex Twin —en el que un retrato de Pdchard D. James se convierte en sonido gracias a MetaSynth (1998), aplicación para Macintosh que abrió radicalmente las posibilidades comerciales de la síntesis espectral—, bien cabrá recordar que el artista alemán Günter Maas ya editó un disco, *Klangbilder* (1969), en el que una gran parte de los sonidos que aparecían eran reproducciones sonoras del Siemens Synthesizer ante una serie de pinturas del propio artista. El sintetizador, basado en el Welttonsystem de Arseny Avraamov (1930), el Variophone (1930) de Evgeny Sholpo y el ANS Synthesizer (1957) de Evgeny Murzin —mención especial para el uso exclusivo que la banda inglesa Coil hizo de él en su álbum *ANS* (2004)—, sería usado en años venideros por compositores como Mauricio Kagel, Bengt Hambraeus, Milko Kelemen y Josef Antón Riedl, que junto al renombrado Cari Orff (muy conocido por haber compuesto *Carmina Burana* en 1937, pero no tanto por su infatigable labor en la difusión y el reconocimiento de las nuevas tecnologías) terminaron fundando el Siemens-Studio für elektronische Musik, un avanzado estudio en el que podían explorarse los límites de esta nueva tecnología.

Era, sin duda, una etapa en la que los laboratorios tenían la última palabra en cuanto a avances científicos y presupuesto disponible, desde RCA a Siemens, pasando por Philips, la CBS —el compositor neoyorquino Raymond Scott pasó de poner música a los dibujos animados de Warner Bros, a crear delirantes aparatos como el Electronium (1950)—, Bell o la BBC. Y era precisamente en la BBC donde los ingenieros Daphne Oram y Desmond Briscoe fundaron el mítico Radiophonic Workshop, un estudio en el que experimentar de forma incisiva con todas las posibilidades que permitía el diseño de sonido electrónico para la emisora BBC Third Programme, más adelante mundialmente conocida como BBC Radio 3. A pesar de las críticas de muchos oyentes, que opinaban que era una emisora elitista y demasiado cara para la poca audiencia que tenía, la controversia se fue disipando a medida que se sucedieron los años, dejando claro

que ese reducido público iba creciendo de manera exponencial y era una audiencia profundamente interesada en la cultura y sus nuevas formas expresivas.

Muchos de los sonidos utilizados a modo de cortinillas radiofónicas eran creados por la misma Oram, que creía firmemente en el futuro de la música electrónica y a los dieciocho años había llegado a rechazar una beca en el prestigioso Royal College of Music para instruirse como asistente de sonido en la BBC. Oramics no solo era una técnica o sistema (crear audio a través de un dibujo), sino una máquina realmente compleja; parecida al Siemens Synthesizer o las máquinas de Sholpo y Abraamov, aunque con muchísimo más rango de definición ya que podía llegar a leer todos los detalles del negativo de una película de treinta y cinco milímetros. Al aplicarse una pincelada de pintura con cualquier línea o dibujo, Oramics la traducía en un sonido monofónico. Aplicando distintos negativos y jugando con la técnica del *overdubbing* (que consiste en superponer capas de audio de manera consecutiva para crear la ilusión de que todos los sonidos se han grabado a la vez), las texturas terminaban siendo tan complejas como Oram quisiera. Muchos de los sonidos que creó acabaron pasando de la radio a la televisión, donde llegó a tener discípulas de primer orden como Maddalena Fagandini o Delia Derbyshire. Esta última aplicó sus avanzadísimos conocimientos matemáticos para analizar sonidos reales y reconstruirlos con distintos generadores de ondas, demostrando un gran control técnico del medio a la vez que su sabia aplicación creativa. Por eso se la debe destacar, por encima de todo y más que como la célebre ingeniera que también fue, como una productora musical en el sentido más contemporáneo y moderno del término.

Pero no solo de dibujos, ilustraciones y negativos fotográficos pintados vivían los sintetizadores de la época. Erkki Kurenniemi, ingeniero en la Facultad de Bellas Artes de Helsinki, se comprometió a crear el primer estudio de grabación capaz de usar las más innovadoras técnicas de grabación. En un inesperado giro del destino, y mientras experimentaba con nuevas técnicas de procesamiento de

audio, creó el Digital Musical Instrument, o DIMI (1961), que muy inspirado en la música de Karlheinz Stockhausen —y aquí puede que ya estemos hablando de uno de los primeros instrumentos electrónicos inspirados en la música de un artista y no en el diseño de un circuito—, pasó de crear sonidos complejísimos gracias a un simple tablero de metal y dos punzones a traducir imágenes de vídeo en su versión más avanzada, el DIMI-O (1971). En los experimentos de Kurenniemi, el DIMI-O leía los movimientos de un ballet contemporáneo a través de unos sensores instalados en una pantalla de televisión. Una suerte de versión rudimentaria de la célebre y un tanto absurda Arpa Láser (1981) creada por Denis Carnus y usada por Jean-Michel Jarre en sus multitudinarios baños de masas, aunque en este caso el sonido no salía directamente del arpa —que hacía las funciones de un controlador muy parecido a los controladores MIDI/USB de hoy en día—, sino de un *preset* del sintetizador Elka Synthex.

3. Bucles infinitos

> Puesto que siempre he preferido crear planes a ejecutarlos, he gravitado hacia situaciones y sistemas que, una vez puestos en funcionamiento, pudieran crear música con poca o ninguna intervención por mi parte. Es decir, tiendo hacia el rol de planificador y programador para luego convertirme en audiencia de esos mismos resultados.
>
> Brian Eno,
> contraportada de *Discreet Music* (1978)

La historia de la música moderna está íntimamente unida al desarrollo y auge de un invento aparentemente sencillo, pero de lo mas esotérico: la cinta magnética. Creada en 1928 por Fritz Pfleumer, permitía grabar audio de manera mas eficaz que ningún otro método anterior. Una cinta no es más que un finísimo y delicado

imán con suficiente capacidad para retener pequeñas partículas magnéticas durante el proceso de grabación y que, durante la reproducción, genera un campo magnético que induce electricidad al cabezal, que no es más que un traductor de ese magnetismo a distintas señales de audio, vídeo o datos. En el cuartel general que la empresa Philips tenía en Amsterdam, la música de laboratorio llegó a su auge a finales de los años cincuenta de la mano de dos ingenieros holandeses, Tom Dissevelt y Dick Raaymakers, que usaron la cinta magnética de maneras realmente creativas, muy distintas a las que se empleaban en los estudios de grabación al uso: cortaban las cintas, las reproducían al revés, hacían collages de diferentes secciones para crear nuevos sonidos y jugaban con las distintas velocidades de los reproductores a fin de generar timbres inauditos. El uso de la cinta sería ya una de las primeras técnicas de creación de audio en las que el proceso técnico no era coto exclusivo de ingenieros especializados, así que muchos artistas profanos en la materia empezaron a investigar y jugar con ella. Desde Halim El-Dabh y Pierre Schaeffer, primeros compositores que se atrevieron a usarla en sus creaciones de música concreta —El-Dabh en pleno 1944, en su fantasmagórica *Ta'abir Al-Zaar* («La expresión del Zaar»), que tomaba prestadas unas grabaciones de la ceremonia egipcia del Zaar y las recomponía de manera abstracta, aplicando ecos antinaturales e incómodas resonancias—, a Steve Reich, Terry Riley y Pauline Oliveros en los años sesenta, pasando por la plana mayor del dub jamaicano (con el simpar King Tubby como pionero del género), Gavin Bryars, Robert Fripp o Brian Eno, ya entrada la década de los setenta.

El discurrir de los primeros compositores, que tenían estudios musicales académicos y habían podido trabajar previamente con orquestas y estudios de grabación profesionales, era más metódico e intelectual: normalmente podían acceder a reproductores de cinta profesionales, tenían contacto con laboratorios y hasta podían llegar a contar con empleados con mucha experiencia a su cargo. Era el caso de Else Marie Pade, ingeniera danesa que a principios de los años cincuenta ya experimentaba con el uso de osciladores en cintas y que en 1958

grabó, inspirada por el movimiento de los planetas, su composición *Syv Cirkler,* o el de Vladimir Ussachevsky y Otto Luening, que en 1952 grabaron en el Museo de Arte Moderno de Nueva York el primer concierto de la historia en que se usaron de manera exclusiva cintas magnéticas, *Tape Music An Historie Concert* (1968). También el de Steve Reich, que grabó *It's Gonna Rain* (1965) a modo de crítica social. «Es una pieza que habla sobre la crisis de los misiles de Cuba», apuntaba Reich, «y esa conmovedora voz no hace más que hablar acerca del fin del mundo.» Pasados más de cincuenta años, y a pesar de no haber perdido ni un ápice de su fuerza minimalista original, el mensaje de *It's Gonna Rain* puede llegar a parecer un tanto ingenuo. En cualquier caso, deberíamos intentar comprender el contexto sociocultural y lo rompedores que podían llegar a ser este tipo de tratamientos sonoros para una época bastante más inocente y mucho menos cáustica que nuestros días presentes.

El proceso de los productores de dub, sin embargo, era muchísimo menos ortodoxo: podían llegar a usar la punta de un destornillador para darle fuertes golpes al eco de cinta Roland Space Echo RE-201 (1974) con el fin de conseguir el característico sonido de reverberación de su tanque de muelles, a medio camino entre un dibujo animado y una pistola láser de juguete, que tanto marcó el género. Clásico unido de manera indefectible a la historia de la música electrónica, el RE-201 pesaba no más de cinco kilos, con lo que podía considerarse portátil, y usaba una cinta de poco más de un metro de largo y un cuarto de pulgada de ancho, que al estar unida por los dos bordes rodaba en bucle infinito. Al pasar por varios de sus cabezales, cualquier sonido entrante se reproducía en los intervalos deseados según una rueda de ajuste. Otra rueda permitía que esa repetición fuera más corta o más larga, llegando a saturar la señal hasta crear un inigualable sonido en el que todas las capas se habían sumado de manera crujiente y cálida sobre la infatigable cinta. La sabia (o a veces, ahí estaba parte de la gracia, no tan sabia) unión de esos dos simples mandos marcó hasta el tuétano la irresistible personalidad del dub jamaicano.

En el caso de Brian Eno, el enfoque siempre tuvo un punto poético y

humanista. Descontento con sus contribuciones en Roxy Music y en constante exploración de las posibilidades emocionales de la música más experimental —hasta entonces marginada en círculos intelectuales o elaborados productos de laboratorio como los de Philips, en los que se pretendía demostrar la casi infinita capacidad de las nuevas tecnologías por encima del propio discurso artístico—, Eno descubrió, a través del guitarrista Robert Fripp, que encadenando dos grabadores de cinta Revox A77 (1967) modificados se podía crear un tipo de eco totalmente distinto al del RE-201 de Roland. La cinta que usaba el A77 era muchísimo más larga —podía llegar a los treinta centímetros de diámetro—, permitiendo grabar y reproducir varias horas de música ininterrumpida con una claridad sin precedentes.

La novedosa técnica, que creaba un remolino de ecos casi infinitos, profundos y cristalinos, fue llamada *frippertronks* por el propio Fripp. Después de colaborar juntos en *No Pussyfooting* (1973), Eno tuvo un accidente. «No fue nada demasiado serio», escribía en el texto de la contraportada de *Discreet Music* (1978), «pero sí lo suficiente para verme confinado en una cama y sin posibilidad de moverme demasiado. Mi amiga Judy Nylon vino a visitarme y trajo un disco con composiciones de arpa del siglo XVIII. Cuando se fue me levanté con dificultad, puse el disco y al volver a la cama me di cuenta de que el volumen estaba extremadamente bajo [...]. En ese momento no me veía con fuerzas para levantarme, así que el disco siguió su curso, escuchándose casi de manera inaudible. Esto se me presentó como una nueva manera de escuchar música; a través del propio entorno, tal como la lluvia puede formar parte del sonido ambiente que nos rodea al escuchar un disco». Eno no solo le explicaba al comprador del disco su personal historia con la música ambiente, sino que incluía un diagrama en el que se explicaba el proceso exacto de creación de la obra. Esta música ambiente se llamaría más tarde ambient gracias al título de uno de los discos más clásicos de Eno, *Ambient i: Musicfor Airports* (1978). Aunque en un principio atribuido a Eno, el nombre de este género musical ya

podía rastrearse en las grabaciones que el escultor norteamericano Harry Bertoia había empezado en 1970 con su serie Sonambient, aunque sin más tecnología sonora que sus mágicas esculturas de metal y unos micrófonos. Parte de las técnicas que Eno aprendió junto a Robert Fripp pudo ponerlas en práctica al producir a David Bowie en su ábum *Low* (1977), disco que pese a ser bastante posterior a aclamadas obras maestras como *Pet Sounds* (1966) de The Beach Boys o *White Álbum* (1968) de The Beatles, usaba la tecnología musical y los efectos de estudio para integrarse de manera indistinguible en el paisaje de la obra. Sería la misma época en que apareciera el Mellotron, teclado electromecánico capaz de tocar cintas con sonidos específicos —brillaba de manera especial a la hora de representar voces, cuerdas y vientos— que podría considerarse un claro precursor del sampler moderno. El instrumento funcionaba reproduciendo varias secciones de una misma cinta magnética a través de un cabezal conectado a un muelle, lo cual le permitía sonar polifónicamente. El sonido era tan característico que si decimos que aparece en «Nights in White Satin» de Moody Blues, «Strawberry Fields Forever» de The Beatles o «Exit Music (For a Film)» de Radiohead, probablemente todo el mundo recuerde la calida y enrarecida textura de su sonido.

4. Golpe de efecto: la cuarta dimensión

> Llevo un tiempo jugando con un cacharro que descubrí no hace mucho, es muy difícil explicar lo que hace. Creo que jode el tejido espacio-tiempo.
>
> Tony Visconti, llamada de teléfono a David Bowie (1976)

> ¿Que cuál sería mi consejo a mi joven yo? Sería este: si es posible, quédate en el presente. Y, sobre todo, nunca escuches el consejo de alguien que dice ser tu viejo yo.

LAURIE ANDERSON, entrevista para
el Museo de Arte Moderno de Luisiana (2016)

Antes de la introducción del hardware de reverberación digital en el mercado, la única opción para recrear un espacio de manera realista en una grabación —los instrumentos se conectan directamente a una entrada de línea y no reproducen el sonido ambiente— se lograba a través del uso de costosas cámaras acústicas, tanques de muelles y enormes *reverbs* de placas difíciles de mover por su gran peso y tamaño. La revolución digital consiguió traer efectos más prácticos a estudios cada vez más reducidos, y lo hizo en forma de *reverbs* algorítmicas digitales como las celebradas y aún vigentes EMT 250 (1972), AMS RMX16 (1981) y Lexicón 224 (1978). Sus respectivos funcionamientos se basaban en la generación de espacios sintéticos a través de complejos algoritmos y múltiples líneas de retardo, proporcionando un efecto de reverberación no siempre realista, pero sí totalmente personalizable, que en un breve tiempo terminó convirtiéndose en un elemento básico de absolutamente todos y cada uno de los géneros musicales existentes desde la década de los ochenta hasta nuestros días.

Parte de la creatividad de *Low* fue el trabajo de Tony Visconti y Brian Eno tras los mandos de la mesa de mezclas. Usando los efectos de manera creativa e integradora consiguieron emplear módulos hasta entonces inauditos; gracias a sus contactos en el sector musical y, cómo no, a sus producciones de beneficios millonarios, distintos desarrolladores se pusieron en contacto para tenerlos al día de sus diferentes avances. Uno de ellos fue Eventide, empresa de Nueva Jersey que acababa de crear su módulo de efectos H910 (1977), un procesador digital de modulación de tono y armonización que era capaz de llevar al más allá los ya clásicos efectos de reverberación o *delay*, creando una serie de cambios específicos en los tonos de un sonido a la vez que «inventaba» —producto de un algoritmo matemático— una serie de armónicos relativos a ese mismo cambio

de frecuencia. Por si todo ello pudiera saber a poco, convertía la entrada mono a una salida estéreo. El resultado, como ya le había advertido Visconti a Bowie, era realmente difícil de explicar con palabras. Podía convertir una simple caja de batería en el impacto de un cañón invertido en una caverna (como en la canción «Sound And Vision», del mismo *Low),* la voz de una mujer en la de un ogro o algo directamente indefinible —la artista multimedia Laurie Anderson jugó con el timbre de su propia voz y el posterior modelo Eventide H3000 (1986) en muchos de sus discos y actuaciones en directo, creando enrarecidas texturas— o subir el tono de un sintetizador o una guitarra hasta convertirlo en una suerte de violines de plástico, como el mismo Eno y Daniel Lanois hicieron gracias a reproducir la guitarra de The Edge a través del *pitch-shifter* AMS DMX 15-80S (1978) y la *reverb* digital Lexicón 224 en la canción «4th of July» de U2 del álbum *The Unforgettahle Fire* (1984). A pesar de que el gran público escuchó por primera vez ese raro efecto en el elepé de la banda irlandesa, en realidad era un *preset* que Eno, su hermano Roger y Lanois crearon desde cero específicamente para *Apollo: Atmospheres and Soundtracks* (1983), y que brillaba de manera especial en la indescriptible «Deep Blue Day», donde a ratos el efecto está varias capas por encima de la propia guitarra, creando una serie de artefactos sonoros que parecen ser cientos de microgránulos de materia descomponiéndose en el infinito. El efecto *shimmer* —«centelleo» en español; así es como decidieron bautizarlo— es un viaje a otra dimensión sin billete de vuelta: una vez se ha escuchado ya nunca se olvida.

5. En la palma de tu mano: primeras modulaciones

> Diría que las computadoras son lo más importante que le ha pasado a la historia de la música desde la invención del *catgut* [material creado con tripas de animal que se utiliza desde hace siglos para los instrumentos de cuerda]. Y de eso hace ya un tiempo.

ROBERT MOOG

No, no tienes que ser un músico para hacer una grabación.

DON BUCHLA, *The San Francisco Tape Music Center. 1960s Counterculture and the Avant-Garde*, de DAVID W. BERNSTEIN (2008)

Pasados unos pocos años desde que los transistores y los circuitos impresos empezaran a utilizarse en productos comerciales —se usaron de manera recurrente a lo largo de la Segunda Guerra Mundial y a partir de la mitad de los años cincuenta ya comenzaban a verse en televisores y radios—, empezó la fiebre de los sintetizadores asequibles para cualquier bolsillo. O casi cualquier bolsillo, si los comparamos con artilugios pretéritos como el Telharmonium, el Novachord o las Ondes Martenot. Se acercaban las Navidades de 1963, y un joven ingeniero electrónico estadounidense se reunía con el compositor y educador alemán Herbert Deutsch, que quería convencerlo para fabricar una innovadora combinación de oscilador controlado por voltaje conectado a un teclado maestro. El joven ingeniero era Bob Moog, y aquel primer prototipo se trataba de algo nunca creado anteriormente. El control de voltaje, más conocido como CV, usa los voltios de un circuito para representar las octavas musicales; si un voltio representa una octava, el tono producido por una tensión de tres voltios crea en el sintetizador una octava más baja que la producida por una de cuatro y una más alta que la de dos. Siempre deseoso de suscitar interés por parte de una creciente y ávida clientela, Moog empezó a añadir decenas de nuevos módulos a su incipiente línea y al final terminó fabricando sistemas modulares completos.

La compositora norteamericana Wendy Carlos y su *Switched-On Bach* (1968) fueron, en gran parte, los mayores responsables del éxito comercial de aquellos instrumentos. El álbum contó con varios sintetizadores modulares creados por Moog y está considerado como una de las primeras grabaciones multipista

editadas a nivel comercial, introduciendo a su vez el sonido de los sintetizadores a una audiencia más amplia de lo habitual. Carlos usaría ese mismo sistema modular unos años más tarde para las bandas sonoras de *La naranja mecánica* (1971), *El resplandor* (1980) y *Tron* (1982), sus tres únicas —e icónicas— incursiones en el séptimo arte.

Con la esperanza de conseguir éxitos similares, multitud de estudios y productores empezaron a adquirir modulares Moog, reconduciendo sus discos hacia terrenos más electrónicos. El compositor canadiense Mort Garson, por ejemplo, pasó de hacer los arreglos orquestales del exitoso «Guantanamera» de The Sandpipers a dedicar un puñado de álbumes experimentales a conceptos tan delirantes como los signos del zodíaco (con su proyecto Signs Of The Zodiac editó nada más y nada menos que doce álbumes a lo largo de 1969), el crecimiento de las plantas *(Mother Earth's Plantasia,* 1976) o el mismísimo diablo *{Lucifer,* 1971), todos ellos creados casi íntegramente con los sintetizadores de Robert Moog, casi convirtiéndose en comisionado de la marca. Crear música con aquellos sintetizadores no solo era mucho más rápido que contratar una banda, sino que también permitía una flexibilidad creativa hasta entonces nunca alcanzada.

Arpegios de oro

> Mi sintetizador modular tiene la capacidad de crear más de siete millones de combinaciones sonoras distintas. Para reproducirlas todas, un ser humano debería escucharlas de manera ininterrumpida durante doscientos diez años.
>
> ROBERT MOOG, entrevista
> en la revista *Popular Mechanics* (1974)

A finales de los años setenta el ritmo de producción en la pequeña factoría Moog

era de entre dos y tres sistemas modulares completos por semana, y tenía más de cuarenta empleados a su cargo. Se demostraba, *a priori,* que los sintetizadores también podían ser un negocio a mediana escala. Pero sería solo unos años más tarde, ya en 1971, cuando Emerson, Lake & Palmer se llevaron un sintetizador Moog al Gaelic Park de Riverdale, en Nueva York, y lo tocaron delante de diez mil almas, el propio Robert entre ellos, que no daba crédito a lo que veían sus ojos. Años más tarde reconoció que se había dicho a sí mismo en aquel concierto que aquello era «el fin del mundo», al menos tal como lo conocíamos: la electrónica acababa de entrar en el rock y ya nunca nada sería igual. A continuación llegaron Yes, Génesis, Queen y cientos de bandas más. Y aquella histérica escalada exponencial no tenía la intención de frenar: solo seis años más tarde llegaba el arpegio que lo puso todo patas arriba: «I Feel Love» (1977), de Donna Summer. Para crear el arpegio (y el resto de los elementos de la canción, a excepción de las cuerdas sintetizadas y el bombo de la batería) el productor italiano Giorgio Moroder hizo uso de un enorme modular Moog. «Nunca pensé que aquel proceso llegaría a ser tan importante para la historia de la música», dijo una vez. «Yo solo quería poder llegar a componer rápidamente una canción sin necesidad de sentarme al piano. De hecho, mi primera idea para "I Feel Love" fue crear el arpegio con una guitarra. Obviamente, no funcionó.» La ya clásica subida y bajada de octava que acompañaba la voz de Summer hasta el éxtasis se disparaba mediante control de voltaje. «No fue tan sencillo conseguir la melodía, ya que una de las terribles desventajas de aquellos viejos Moog es que constantemente se desafinaban. Tardamos muchísimo en hacer que tuviera sentido, y tuvimos que recurrir a recortar distintas cintas con secciones del arpegio.» Un esfuerzo que sin duda mereció la pena.

Pero recapitulemos. Alrededor de la misma época en que Robert Moog empezaba a crear su primer prototipo, un ingeniero de veintiséis años llamado Donald Buchla había conseguido un sistema parecido trabajando por cuenta propia. Gracias a una beca que le brindaron los compositores experimentales Morton Subotnick y Ramón Sender, dueños de la fundación cultural San

Francisco Tape Music Center, Buchla pudo dedicarse a tiempo completo a crear un sistema modular de altísima complejidad. A pesar de que empezó a trabajar en el proyecto en 1963, el sintetizador modular Buchla no hizo su debut público hasta 1966. Por sus circuitos tirando a enrevesados, no siempre prácticos para el usuario de a pie, su difícil curva de aprendizaje y una arquitectura absolutamente abierta que permitía conectar todos los módulos entre sí para que el artista no tuviera límites formales —cabe destacar su innovador secuenciador por pasos, que permitía crear arpegios sencillos y recurrentes o absolutamente aleatorios—, los instrumentos de Buchla captaron principalmente el interés de músicos académicos y vanguardistas. Y aunque nunca llegaron a obtener la atención mayoritaria de los sintetizadores Moog, siempre han gozado de un prestigio bastante superior, siendo registrados en innumerables grabaciones de compositores como el propio Subotnick *(Silver Apples of the Moon*, 1967), la tejana Pauline Oliveros (su pieza «Once Again / Buchla Piece» de 1966) o Terry Riley, que pasó de grabar con decenas de músicos en obras magnas como *In C* (1964, considerada la primera composición minimalista de la historia que tuvo éxito comercial, a pesar de que junto a La Monte Young ya había trabajado previamente en esa dirección) a crear bellas piezas con reminiscencias en el Asia meridional, fruto de sus clases de canto junto al compositor indostaní Pran Nath, en las que el modular de Buchla pasaba a ser un elemento absolutamente esencial. Es el caso de *A Rainbow In Curved Air* (1969), *Persian Surgery Dervishes* (1972), *Happy Ending* (1972) o la maravillosa banda sonora de *Lifespan* (1975), película que no supo estar a la altura.

Más adelante llegarían la ingeniera y programadora norteamericana Laurie Spiegel, que había empezado su andadura musical tocando el banjo y terminó cayendo rendida al encanto de los modulares —firmando esa absoluta obra maestra que es *The Expanding Universe* (1980)— o Suzanne Ciani, que consiguió un éxito comercial incomparable gracias a su música para publicidad —uno de sus sonidos más recordados es el de una botella de Coca-Cola al destaparse y derramarse su líquido, todo ello creado con su Buchla— y sus no

demasiado brillantes discos durante la década de los ochenta.

6. Dinero: la nueva síntesis

> Tuve la suerte de tener una esposa rica, así que vendimos una de sus joyas, una corona, y con el dinero compramos una potente computadora. Fue la primera computadora en el mundo que entró en una casa privada.
>
> Peter Zinovieff

Había, sin embargo, un engorro en común que compartía cualquier compositor electrónico, fuera comercial o experimental: lidiar con los cables. La maraña que se creaba a medida que se avanzaba en un *patch* —que es como se conoce a la unión de distintas conexiones para crear series de sonidos específicos— podía llegar a cortar verdaderamente la inspiración. Es entonces cuando aparece el potente sintetizador ARP 2500 (1970). Alan Robert Pearlman, su creador, se mostraba poco impresionado con las pretendidas virtudes de los modulares de Buchla y Moog, y podía llegar a ser realmente crítico con el simple hecho de que ambos sintetizadores se desafinaran tan a menudo. A primera vista podía parecer un tipo arrogante, y es posible que lo fuera. Pero también tenía sus motivos: siendo solo diez años mayor que sus competidores, su anterior trabajo había consistido en diseñar amplificadores operacionales (conocidos como *op-amps)* para los programas Gemini y Apollo de la NASA a través de su propia empresa, Nexus Research Laboratory. Esta empresa fue comprada por el potente conglomerado empresarial Teledyne por una cifra jamás revelada después de unos beneficios anuales de más de cuatro millones de dólares en tan solo seis años. Parece que Pearlman podía permitirse ser un fanfarrón.

El ARP 2500 consistía en una grandísima caja de doce módulos con varias matrices cuadradas que funcionaba a base de conexionados de pines o

chinchetas. Estos se insertaban en las matrices, uniendo los diferentes dispositivos del sintetizador sin tener que recurrir a ningún cable. Era un enfoque sobrio, innovador y altamente estable: los osciladores del ARP se mantenían a tono en todo momento. Pero a pesar del hecho de que el 2500 demostró ser una máquina avanzada, confiable y de uso fácil, con osciladores muchísimo más estables y claramente superiores a los de Buchla o Moog, fue un absoluto fracaso comercial, ya que se vendieron aproximadamente cien unidades. Una de sus más fervientes defensoras fue Eliane Radigue, compositora francesa que destacaba por su absoluta sencillez y el tono puro e inimitable de sus filtros. El interés de Radigue por el budismo —del que se hizo practicante después sus tres años de clases junto al gurú Nenang Pawo, uno de los más importantes lamas de su época—, en un acusado ascetismo y sencillez formal que valoraba, por encima de todo, la lentitud en el sonido a modo de mantra, la llevó a crear una serie de drones dedicados a Milarepa, el gran yogui tibetano del siglo XI. *Songs of Milarepa* (1983) *yjetsun Mila* (1987), así como su obra cumbre, *Trilogie de la Morí* (1998), que dedicó al *Bardo Thodol* («Libro tibetano de los muertos») después de la muerte de su hijo Yves en un accidente de tráfico. Radigue ha trabajado casi exclusivamente con su ARP 2500 hasta bien entrado el siglo XXI, y se la considera la única verdadera maestra en lo que refiere a este mágico sintetizador. «He vivido con mi ARP durante más de cuarenta años, ¡un largo matrimonio!», subraya Radigue. Y como en cualquier buen matrimonio, «al principio iba con mucho cuidado, pero después de un tiempo aprendí que ya no hacía falta, que todo estaba bien».

Ese mismo enfoque, pero en un tamaño muchísimo más reducido y portable, es el que había estado definiendo el ingeniero Peter Zinovieff en la creación de su sintetizador VCS3 (1969), al que cariñosamente se refería como «Putney», barrio de Londres en el que había diseñado su circuito. Hijo de aristócratas —su madre, la princesa Sophia Dolgorouky fue conocida por ayudar a escapar a un grupo de judíos del régimen nazi—, se vio en la obligación de emigrar con su

familia al Reino Unido para escapar de la Revolución rusa. Tras la Segunda Guerra Mundial se doctoró en Geología, trabajó en los laboratorios Bell y en 1967 fundó, junto a Delia Derbyshire y Brian Hodgson —creadores de la música y los sonidos de la serie *Dr. Who* para la BBC— la Unit Delta Plus, una organización para componer y promover la música electrónica. Jon Lord, teclista de Deep Purple, decía de Zinovieff que era «el típico profesor chiflado que sale en las películas». Gracias a su fortuna familiar, a sus contactos con el mundo del rock, al ajustado precio (¡trescientas treinta libras esterlinas!) y a su infatigable deseo de romper moldes más allá de lo que pudiera of recer la música electrónica pura y dura, consiguió que su querido Putney —fabricado bajo el ala de EMS, Electronic Music Studios, empresa que fundó junto al compositor Tristram Cary y el ingeniero David Cockerell— estuviera en todos y cada uno de los estudios de la plana artística más aclamada de la época: White Noise, Neu!, Utopia, Tangerine Dream, Ash Ra Tempel, Jean-Michel Jarre, Wendy Carlos, Hawkwind, Brian Eno, Kraftwerk y The Beatles, entre muchos otros, se hicieron con al menos una unidad. Pero la banda que consiguió inmortalizar por encima de todos ellos su particular e incontrolable sonido fue Pink Floyd en el psicodélico y futurista corte instrumental «On The Run», aparecido en su álbum *The Dark Side of the Moon* (1973). El VCS3 era un sintetizador monofónico muy pequeño, incrustado dentro de un maletín (claro precursor de los sistemas modulares actuales), dotado de un sencillo secuenciador interno y una matriz de 16x16 pines de *patch* de clara reminiscencia a las del ARP 2500. Cualquier persona bregada en el Putney no duda en admitir que es lo más parecido a interactuar con un ser vivo al que no le caes bien. Como cabalgar a lomos de una descarga eléctrica esperando evitar el calambre. «Lo enciendes y nunca sabes lo que va a pasar», confiesa Adrián Utley, teclista de Portishead.

Pero una cosa seguía quedando clara. Lo que tenía de pequeño y manejable el VCS3 lo tenía de monstruoso mamotreto el ARP 2500. Y quizá esa fuera, pensó Pearlman, la razón que lo convirtió en un verdadero fracaso de ventas. Quizá se había mostrado demasiado ambicioso y, sí, quizá pecó de arrogante. Así que bajó

un poco el nivel, se adaptó a la facilidad del sintetizador de Zinovieff y fabricó un modelo que reducía drásticamente tanto el tamaño como el precio de venta al público, pero que también se atrevía a sacrificar el casi infinito número de conexiones que permitía su primer diseño por algo más asequible. El ARP 2600 (1971) demostró ser un éxito sin precedentes dentro de la historia de los sintetizadores y a día de hoy sigue considerándose uno de los intocables puntales de la tecnología musical, gracias a su sencilla arquitectura basada en síntesis sustractiva. Pearlman tuvo otro gran acierto al pasar de la por entonces clasica estructura modular abierta, que daba demasiadas opciones y dolores de cabeza, a una estructura cerrada y semimodular: todas las opciones de configuración se vendían con el sintetizador, ya que se trataba de una sola pieza, y hacía falta cablearlas externamente para encontrar diferentes tipos de sonido. Las posibilidades estaban ahí, ya no había que comprar más que un solo aparato para crear sonidos de otro planeta. El éxito fue tal que lo adquirieron escuelas de música, ingenieros de sonido de Hollywood (como Ben Burtt, que diseñó el lenguaje del robot R2-D2 en *La guerra de las galaxias* exclusivamente con este sintetizador) y, cómo no, productores musicales de todo tipo: desde Vangelis y Jean-Michel Jarre a Depeche Mode y Moby, pasando por Stevie Wonder, Pete Townshend o Herbie Hancock. Todo el mundo quería un ARP 2600. A mediados de los setenta, ARP se había convertido en el primer fabricante mundial en volumen de ventas. A pesar de que en los años venideros tendría que enfrentarse a una grave crisis que terminaría hundiendo la empresa, quedará siempre la hazaña de haber conseguido abrir la lata, junto con el ya clásico Minimoog (1970), de los sintetizadores de tamaño reducido, precio razonable y arquitectura cerrada. Poco más tarde llegaría el minúsculo ARP Odyssey (1972), el económico pero inacabable Serge Modular Music System (1974), el eficiente Roland System 100M (1980) y otros modulares y semi-modulares de tamaños relativamente accesibles. Pero el verdadero boom de los sintetizadores, por muy extraño que pudiera parecer, aún estaba por llegar.

7. La revolución digital

> Es curioso: el planteamiento pretendidamente integrador de la música electrónica conduce, la mayor parte del tiempo, a un camino lleno de obstáculos. Y ello no es debido al avance tecnológico en sí mismo, sino más bien a que los diseños de los sintetizadores descuidan a menudo el factor humano. Idealmente, la tecnología debería ser una ayuda a los músicos, no una carga.
>
> VANGELIS

> Por alguna razón, se apareció en mi cabeza el nombre Musical Instrument Digital Interface y dije: «¿Qué os parece MIDI?». Y todos dijeron: «Vale».
>
> DAVE SMITH

Una de las principales razones por las que los desarrolladores se habían centrado en los sintetizadores monofónicos era puramente tecnológica: tratar de afinar un solo VCO (oscilador controlado por voltaje) requería un considerable gasto en *op-amps* para regular el tono, por citar solo uno de los múltiples elementos de la cadena. Así pues, el precio de los sintetizadores polifónicos (así como su tamaño) solo era viable para músicos con un alto poder adquisitivo y un estudio lo suficientemente espacioso. Era el caso del Yamaha CS-80 (1976), un monstruo de cien kilos de peso con la capacidad no solo de reproducir ocho voces simultáneamente, sino de responder a la velocidad (tal como haría un piano, según la intensidad con la que se golpean las teclas) y a la presión tras la pulsación para dotar de aún más intensidad la interpretación.

Uno de sus más acérrimos defensores fue el compositor griego Vangelis, que lo usó a conciencia en muchos de sus discos y en las bandas sonoras de *Carros de fuego* (1981), *Desaparecido* (1982) y *Blade Runner* (1982), filme que elevó el

sintetizador de la marca japonesa a la categoría de leyenda. Aunque el verdadero detalle de estilo es que el autor de «La petite filie de la mer» (1973) ni siquiera se molestó en fabricar sus propios sonidos: la música para la película de Ridley Scott, a pesar de ser considerada uno de los hitos indiscutibles de la historia del cine, se creó sin apenas tocar los *preséis* originales del CS-80. «Era un verdadero logro tecnológico», precisa Vangelis. «Lamentablemente, y quizá porque era un aparato que exigía cierto nivel de conocimiento en la técnica de la ejecución, terminó desapareciendo del mercado.» Cabe la probabilidad de que su disparatado precio y el elevado peso tuvieran algo que ver, también. O la obligación de ser revisado bastante a menudo por un servicio técnico cualificado, como le ocurría a los clásicos Sequential Circuits Prophet-5 (1978), Oberheim OB-X (1979), Korg PS-3300 (1977), Korg Trident (1980), Roland Jupiter-8 (1981) o el ya más humilde Korg Polysix (1981), todos ellos maravillosos sintetizadores que necesitaban, en mayor o menor medida, de unos cuidados constantes.

Pero la tecnología no dejaba de avanzar, y en menos de un año ya entraban en juego los osciladores controlados digitalmente (DCO), que seguían produciendo ondas de manera analógica pero que al ser controlados gracias a un pequeño chip ya no se desafinaban. Eso permitía un más que considerable ahorro en la fabricación y dio pie a la primera época de bonanza del sintetizador polifónico en toda su historia: Roland Juno 6 (1982), Juno 60 (1982), Juno 106 (1984), JX-3P (1983), MKS80 (1984), Alpha Juno 2 (1985) 0JX-8P (1985); Oberheim Matrix-6 (1985) o Matrix 1000 (1987); Korg Poly-61 (1982), Poly-800 (1983), Elka Synthex (1981)... La lista es sencillamente interminable y sus precios, algunos más razonables que otros, contribuyeron a asentar estilos musicales en los que artistas con poco presupuesto también tenían algo que decir, como pudo ser el caso del italodisco en Italia, la cold wave en Bélgica o Francia y, un poco más adelante, el trance y el techno en Alemania y el resto de Europa. Géneros *a priori* algo dispares, pero de los que se llegó a publicar una ingente cantidad de discos en un espacio de tiempo muy breve. En ese sentido, quién sabe si unidos

de manera invisible por el opresivo contexto sociopolítico de una Europa trastornada y en pleno cambio —las tensiones de la guerra fría entre Rusia y Estados Unidos, la caída del muro de Berlín, el auge del terrorismo internacional, crisis como las de Chernóbil o la guerra de las Malvinas—, todos estos estilos musicales nacidos en el viejo continente invitaron a soñar a un buen puñado de jóvenes sin muchos ingresos, y quizá aún menos convicciones, que otro mundo era posible.

Mientras tanto, los sintetizadores monofónicos eran cada día más pequeños, estables y variados, con lo que las ventas generales aumentaron. Si lo que tuvo que of recer aquella primera serie —Roland SH-1 (1978), Moog Micromoog (1975), Yamaha CS30 (1977), Korg MS-10 (1978)— ya fue harto interesante, la segunda consiguió darle una vuelta de tuerca a un mercado que parecía no tener límites. Es el momento en que empiezan a aparecer experimentos de todo tipo: pequeños sintetizadores monofónicos con secuenciador incorporado, cajas de ritmo que intentaban emular el sonido de una batería real, ligeros teclados que se podían colgar de la espalda, como si de una guitarra se tratara, y un larguísimo etcétera.

La empresa japonesa Roland pareció verlo claro desde el principio: había que romper el mercado con aparatos pequeños, atractivos y muy específicos. Tenían que parecer juguetes. El sintetizador de bajos TB-303 (1982) y la caja de ritmos TR-606 (1982) estaban pensados para que cualquier guitarrista pudiera practicar en su propia casa sin más acompañamiento que estas dos minúsculas cajas de plástico plateado. Otras cajas de ritmos, como la TR-808 (1980) y la TR-909 (1983) fueron lanzadas al mercado con el fin de competir con viejos modelos de la propia marca, como la CR-78 (1978) —a la que hay que reconocerle el mérito de ser la primera de su tamaño en llevar un circuito integrado, por lo que se podían guardar hasta cuatro patrones en su limitada memoria— y con avanzadísimos diseños como los de la Linn Drum LM-2 (1982), buque insignia del diseñador industrial Roger Linn, que con sus sonidos ultrarrealistas, aunque también un poquito marcianos, se había ganado el corazón de Phil Collins, The

Human League, Stevie Wonder, Peter Gabriel o el mismísimo Prince, que a lo largo de los años ochenta la usaron en muchos de sus discos y definieron, en gran parte, el sonido de una década.

Pero los planes de Roland salieron bastante peor de lo imaginado: nadie se atrevió a usar la TB-303 —que de tan poco realista más bien sonaba como cuando se estruja un pato de goma— ni la TR-606 como acompañamientos a una guitarra. O casi nadie. Steve Albini, productor legendario —ha estado tras la mesa de mezclas de Pixies, Mogwai, PJ Harvey, Nirvana y cientos de bandas más— y miembro de Shellac o Big Black, se atrevió a usar la TR-606 como caja de ritmos en el primer EP de estos últimos, *Lungs* (1982). «Llevaba siempre la 606 encima, como si fuera un walkman», detalla Albini. Gran parte del encanto de esta caja de ritmos y la TB-303 es que podían funcionar a pilas, así que programaba el secuenciador en la calle y se sentaba a escuchar con los cascos hasta que encontraba el ritmo perfecto. «Me decepcionó muchísimo cuando vi que se empezó a usar de una manera tan torpe, cosa que pasaba la mayor parte del tiempo.» Pero lo que no sabía Albini es que esas torpes maneras, no pensadas en un principio por los ingenieros de Roland, fueron las que le dieron una nueva vida a estos aparatos: al bajar las ventas, todos los modelos se retiraron del mercado, empezaron a encontrarse a precios de risa en mercadillos y tiendas de segunda mano y multitud de productores aficionados se hicieron con ellos y empezaron a usarlos en sus grabaciones. Estábamos a mediados de los ochenta y, gracias a este hermoso accidente, nacía el house y aquella salvaje ramificación estilística que terminaría teniendo una vida paralela, el acid house. Pero no todo podía ser tan accidental: se suele decir que el creador de los ingenios más destacados de esta etapa de oro de Roland, Ikutaro Kakehashi, sabía perfectamente lo que se hacía. Ciertamente, crear la tan balanceada paleta sonora de cajas de ritmos como la TR-808 o la TR-909, así como darle magia a una pequeña caja plateada capaz de crear un solo sonido, pero único e intransferible —por no hablar de sus dinámicos secuenciadores—, consiguiendo que cuarenta años después artistas y público sigan reivindicando aquellos icónicos sonidos, no

puede ser algo accidental.

Otras cajas de ritmo de Roland que ayudarían a definir el house y el techno durante los siguientes años serían la serie TR-707 (1984), TR-727 (1985), TR-505 (1986) y TR-626 (1987), enteramente digitales y que precedieron a otros modelos más avanzados, como la R-8 Human Rhythm Composer (1989), un austero y modesto diseño —más parecido a una pesada calculadora de empresa que a un instrumento musical— que fue usada tanto por bandas industriales, por ejemplo Ministry o Cabaret Voltaire, como por una hornada de jovencísimos artistas que decidieron experimentar con la polirritmia que permitía su secuenciador. Era el caso de Autechre, que usaron la R-8 en muchos de sus primeros trabajos y consiguieron sacarla de sus casillas en la metálica y ensoñadora «Flutter» (1994).

Otro placentero e inesperado giro en los planes de Roland ocurrió con el SH-101 (1983). Diseñado para ser tocado como si se tratara de una guitarra —se podía alimentar de pilas y se decidió usar el término *keytar,* juego de palabras entre «teclado» y «guitarra», para atraer al público—, su gran éxito fue que los controles de este sintetizador monofónico eran tan simples y accesibles, por aquello de tocarlo al vuelo, que terminó convirtiéndose en uno de los aparatos que mejor permitía aprender el funcionamiento de la síntesis sustractiva. Pasadas ya casi cuatro décadas sigue siendo un absoluto referente y se ha podido escuchar a lo largo y ancho de las discografias de artistas como Drexciya, Devo, Orbital, Boards of Canadá —que lo usaron en la línea de bajo en «Roygbiv», uno de los cortes más luminosos de su álbum *Music Has The Right To Children* (1998)— o Aphex Twin, que lo usó en el intrincado arpegio de «Polynomial C» (1992), una de las producciones más brillantes de su primerísima etapa en el sello belga R&S. El SH-101 salió al mercado el mismo año que el Roland MC-202 (1983), raro híbrido de secuenciador y sintetizador monofónico dotado de un secuenciador, más complejo que el del SH-101, y que se considera el primer *groovebox* —algo así como una caja completa con la que hacer música sin necesidad de más aparatos— de la historia. No tardaron en seguirle otras

grooveboxes: MC-303, MC-505, MC-808 y cientos de modelos más —de la vetusta pero sólida Yamaha RS 7000 (2001) al juguete de alto rendimiento Teenage Engineering OP-1 (2011)—, en años venideros llegarían modelos como las distintas Electribe —los primeros modelos aparecieron en el 1999 y el último, la Electribe 2, ya en el año 2015)— o la Elektron Digitakt (2017) como último y flamante ingenio de una colección que se prevé interminable.

Pero sin alejarnos demasiado del mundo *groovebox*, volvamos a principios de los ochenta. A la par que los VCO y los DCO empezaban a saturar el mercado, nacía el DDS (o Digital Direct Synthesizer), oscilador cien por cien digital que dio pie al auge de los samplers —es decir, un instrumento que permitiría al menos la grabación, edición y reproducción de muestras de sonido— y sintetizadores de tablas de ondas. En la primera hornada aparecieron clásicos como el Synclavier (1977), precursor de la síntesis de frecuencia modulada (más conocida como síntesis FM), o el Fairlight CMI (1979), que permitía cargar y editar muestras de sonido y sintetizarlas. De golpe, los sonidos analógicos ya no interesaban tanto; artistas y productores de alto standing como Trevor Horn, Alan Parsons o Kate Bush, entre muchos otros, demostraron que uno de los puntos fuertes de los osciladores digitales era la polifonía, la edición del sonido ultradetallada y una pureza en la onda que el sonido analógico, tan calido pero a la vez tan difícil de controlar, solo tenía en sus más caros exponentes. Este tipo de instrumentos, que aunque pudieran contar con componentes analógicos por norma general eran completamente digitales, necesitaban un lenguaje que pudiera comunicarlos con máquinas no solo coetáneas, sino pretéritas.

Y aquí es donde hace aparición el MIDI (1982), un protocolo creado por Ikutaro Kakehashi, Dave Smith y Tom Oberheim que, con la intención de jubilar los anteriores métodos —el DIN Sync (1980) diseñado por Kakehashi, que no tenía en cuenta ciertas complejidades en los nuevos sistemas electrónicos—, permite que los instrumentos electrónicos, ordenadores y otros dispositivos habilitados con puertos de entrada y salida MIDI se comuniquen entre sí. Esto le da la capacidad al usuario para manejar el tono y la intensidad de la nota, señales

como la dinámica o el vibrato, y hasta lanzar una claqueta capaz de sincronizar el tempo entre los distintos dispositivos. Todos los mensajes se envían mediante uno o varios cables MIDI a los demás instrumentos, controlando así cualquiera de los parámetros necesarios para la generación de sonidos u otras características. El lenguaje era tan perfecto —hay que reconocer la genialidad a sus tres creadores— que a duras penas ha cambiado desde el día de su creación. Es más: la penúltima revolución musical de los últimos cuarenta años aparece con la entrada del MIDI y sus avanzados métodos de interconexión a los nuevos samplers y sintetizadores digitales, como los dos modelos de Ensoniq, el ESQ-1 (1986) y el SQ-80 (1988), primeros en demostrar que la nueva revolución digital también contaba con los bolsillos más humildes. Sería también el año en que llegaría la MPC60 (1988), brillante y ambiciosa idea de Roger Linn, producida por la marca japonesa Akai, que unía la capacidad de muestrear sonidos externos a un potentísimo secuenciador y dieciséis botones de pulsación para poder interpretar piezas con las muestras grabadas. Entre sus muchos aciertos, tenía cuatro salidas MIDI para conectar multitud de sintetizadores (hasta dieciéis por canal), dos entradas MIDI para esclavizar la máquina a un reloj externo o a un teclado maestro y entradas de audio con las que samplear cualquier cosa que se nos pudiera pasar por la cabeza. Esta función, unida a su dinámica manera de secuenciar y cambiar de tono los elementos muestreados, sería esencial para entender el desarrollo del hip hop, hasta el punto de que sus grandes embajadores a lo largo de la historia —Dr. Dre, DJ Premier y J Dilla, DJ Shadow, Kanye West y un largo etcétera— se han reconocido incapaces de concebir este lenguaje musical sin las particularidades sonoras y técnicas de este ya legendario *centro de producción musical.*

Por otro lado, hubo avances verdaderamente notables en el terreno de la síntesis, como el PPG Wave (1981/1984) del ingeniero alemán Wolfgang Palm. En sus tres distintas versiones pudo renovarla por completo, aplicando un nuevo concepto llamado tabla de ondas o *wavetable,* en el que distintas muestras microscópicas se repetían hasta crear una señal constante. Los diferentes sonidos

se podían retocar luego gracias a los distintos filtros, envolventes ADSR y demás valores, dando a pie a miles de combinaciones distintas. Por las mismas fechas llegó el Yamaha DX7 (1983), sintetizador digital que, en tiempo récord, volvió a darle la vuelta a la tortilla creando un nuevo tipo de síntesis: consistía en variar la frecuencia de una señal (portadora) con respecto a una segunda (moduladora), generando finalmente una onda modulada en frecuencia o de frecuencia modulada. La síntesis FM fue uno de los avances más destacados de los años ochenta. A pesar de que programar el DX7 era un verdadero infierno —había que manejarse a través de su delirante submenú solo con unos incómodos botones de membrana, un potenciómetro y una pequeña pantalla LCD—, los complejísimos sonidos que podía crear definieron la música de casi cualquier banda de la época, de las mas renombradas —Talking Heads, Jan Hammer, A-Ha, Enya, The Cure, Depeche Mode—, a las más desconocidas. Desde percusiones metálicas a bajos de textura analógica, pero fríos como una piedra, pasando por cuerdas y vientos sacados de los más húmedos sueños de neón. No solo marcó su época, sino que está considerado el segundo sintetizador más vendido de la historia (más de ciento sesenta mil unidades) después del sintetizador a base de muestras Korg MI (1988), del que se vendieron un cuarto de millón. Más adelante vendrían los sintetizadores virtual-analógicos, como el Nord Lead (1994), el Access Virus (1997) y el Waldorf Q (1999), que con las nuevas y potentes CPU de la época empezarían a abrir la veda a sintetizadores cien por cien virtuales, en los que se prescindía por fin del hardware y, como cualquier otro programa informático, se cargaban en el interior de nuestro ordenador.

8. Agujero negro: el estudio en casa

> Hace veinte años, cuando empecé a hacer música, al menos tenías que comprar una mesa de mezclas, un par de sintetizadores, una caja de

> ritmos de cierta calidad... Había una pureza en la música. Era analógico, directo. Ahora estamos limitados por la mezcla digital en nuestro ordenador, o por las fuentes de sonido de los sintetizadores virtuales. Incluso el motor de sonido desempeña un papel muy importante en el producto final. Si tienes una buena tarjeta de audio y unos buenos altavoces está bien, puedes escuchar lo que haces en Ableton. Logic, por ejemplo, es más neutro en el sonido, pero Ableton... Puedes adivinar que es Ableton en dos segundos.
>
> RICARDO VILLALOBOS, entrevista en *Resident Advisor,* 23 de octubre de 2009

Resulta fácil perder la perspectiva de las cosas cuando vivimos dentro de una burbuja que da la impresión de que vaya a durar eternamente. Hubo un momento en que el auge del software parecía que iba a imponerse a todo lo demás, a barrer cualquier tipo de competencia. Como si nada de lo que había existido antes tuviera ya importancia, siempre y cuando fuera emulable. Fue la época en que una gran parte de los directos de música electrónica se armaban a través de un portátil. Todo empieza con los primeros *trackers,* secuenciadores software que se podían instalar en ordenadores como Amiga 1000 (1985) o Atari ST (1986) y que, gracias a la inclusión del protocolo MIDI, podían manejar todo tipo de instrumentos externos gracias a las primeras tarjetas de audio. Entre esos *trackers* se encontraban Ultímate Soundtracker (1987), OctaMED (1989) o Renoise (2002), que aún usan productores como Venetian Snares. El lenguaje *tracker* funciona a través de números e infinitas columnas, por tanto, no siempre suele ser demasiado visual; es por ello por lo que las primeras DAW (Digital Audio Workstation, estaciones de trabajo de audio digital, o secuenciador software) fueron recibidas con gran algarabía. Pero con ellas llegó el principio, como siempre tímido, de una inmensa burbuja que duró quince larguísimos años y consiguió hacer que todo el mundo pensara —incluso quien estaba radicalmente en contraque el futuro se hallaba abocado exclusivamente al

terreno de lo digital.

La carrera empezó fuerte y no hizo más que subir en intensidad. El primer sintetizador virtual de la historia fue Neón (1999). Se incluía de manera gratuita en la versión 3.7 del mismo año del secuenciador Steinberg Cubase (1989) y, a pesar de copiar con no demasiado buen tino la arquitectura básica de algunos sintetizadores hardware clásicos —era un sinte polifónico de dos osciladores con controles de filtro, LFO, resonancia y ADSR, pero no hay que olvidar que estaba diseñado para correr en un arcaico procesador 486—, fue un verdadero éxito, ya que lanzaba al mundo la aún vigente interfaz VST. Esta tecnología permitía a desarrolladores de terceras partes crear sintetizadores o efectos exclusivamente para Cubase. Por la misma época llegaron otros secuenciadores —Notator Logic (1992), ProTools (1989), que estaba más orientado a la grabación profesional en estudio, FL Studio (1997) o Ableton Live (2001)— que a su vez dieron paso a firmas especializadas en *crear plug-ins* VST como era el caso de Waves, Native Instruments, Spectrasonics, u-He o Arturia, por citar solo un puñado. Sería la misma etapa en la que empezaron a crecer y desarrollarse nuevos métodos de lenguaje con los que componer música, como Kyma (1991), SuperCollider (1996) o Max/MSP (1997), que a su vez derivaron en *plug-ins* VST con una curva de aprendizaje más simple que al mismo tiempo permitían crear sus propios *plug-ins* e instrumentos virtuales, como Reaktor (1996). El agujero negro comenzaba a girar a tanta velocidad que empezaba a comerse a sí mismo.

Si algo debe quedarnos claro después de todos estos saltos temporales es que la tecnología musical no solo evoluciona de manera tan errática como la propia naturaleza, sino que muy a menudo —tal como ocurre con cualquier nueva herramienta— nos sorprende con giros y usos inesperados. Nunca sabemos exactamente cuándo y cómo hará aparición, entre tanto nuevo hallazgo, el artilugio que consiga revolucionar nuestra manera de enfrentarnos a la vieja disciplina artística de crear música. No hace más de quince años muy poca gente se hubiera atrevido a apostar por una vuelta al hardware; parecía, de hecho, que los distintos tipos de software irían perfeccionándose hasta el punto de ser tan

fiables como un instrumento real y que, por muy loco que nos parezca ahora, conseguirían erradicar los aparatos físicos de la faz de la Tierra. Pero el porvenir, que suele ser bastante caprichoso, cambió las normas del juego de manera radical: primero llegaron la fiebre modular y los sintetizadores boutique —ya hay cientos de desarrolladores independientes que se pueden ganar la vida vendiendo sus invenciones, algunas de ellas con funciones muy específicas, a un público ávido de novedades—, luego las grandes marcas empezaron a fabricar sintetizadores de pequeño formato, recreaciones en formato analógico o virtual-analógico de antiguos buques insignia de ARP, Roland o Korg, y con ello llegó la fiebre de los juguetes: pequeños instrumentos interconectables gracias a los que podemos apartar de nuevo la mirada de nuestra pantalla, cambiar la tónica predominante y disfrutar de la creación musical de otra manera, quién sabe si acertando esta vez con las herramientas adecuadas para representar nuestras ideas. Al fin y al cabo, la tecnología ha sido el mayor lastre y a la vez el mayor aliado de la humanidad.

AGRADECIMIENTOS

Hacer este libro ha costado dios y ayuda, pero parafraseando a Andy Weatherall en la contraportada de *Sabresonic*, definitivamente no queremos dar las gracias a Dios. Muy al contrario, los coordinadores y autores de *Loops* queremos dedicar el esfuerzo humano a nuestras familias, mascotas, parejas, amigos, allegados y toda aquella gente que durante estos meses de esfuerzo nos ha apoyado, ha comprendido los cambios de ánimo o se ha interesado por nuestra salud. Por supuesto, también se dirige un saludo a quienes no han creído, ignorado o menospreciado: nos acordamos de todos.

Gracias a Ménica en Mondadori por soportarnos y compartir los nervios con paciencia y sin protestar demasiado. Todo nuestro respeto para Simon Reynolds, por ser una de las estilográficas más lúcidas en el ámbito de la música de baile: sus artículos en *The Wire*, *Uncut* y otras revistas de nivel, así como sus libros, siempre serán un faro útil para guiarse en la jungla del sonido.

Este libro no habría sido posible en su forma actual de no haber recibido el apoyo desinteresado de quienes nos han ayudado a llegar a las fuentes, a allanarnos el camino, quienes, sencillamente, nos han echado un cable para lo que fuera (gestión de entrevistas, apoyo bibliográfico, descuentos, cafés y demás): Pedro Abbad, Advanced Music (Pdcard, Georgia, Mika, Enríe y todos en general), Alison (Ninja Tune), Juan Arnau (Florida 135), Mario Atienza, Karl Bartos (Kraftwerk), Stephen Bass & Ferdie-Unger Hamilton, (Go! Beat), Juan Miguel Bauluz (Mastertrax), Robert Bennett, Gabriel Berlanga, Lee Brackstone, Óscar Broc, Ángeles Carmona, Jesús Carilla, José Miguel Carrasco, Simeón Clive Lister, Cathy Cohn, Edu Comelles, Joaquim Costa, David Cooper, Debbie Curtís 0oy División: respeto siempre), Martyn Davies, Dawn & Kate (Mute),

Desirée de Fez, DJ Cl, Nick Doherty (Fabric), Ana Espina, Michael Fakesch (Funkstórung), Peter Felstead, Tomás Fernando Flores (Siglo 21), Vicent Fibk, Fra & Coco (Nitsa Club), Bruno Garca, Serafín Gallego, Gemina, Xavi, Carol & Paloma (Sinnamon), Tina Frank, Joe Gilmore, Gloria González, Silvia Grijalba, Hans-Christian Grimm, Hannah (Native Management), Robin Harris, Hecker, Jórg Heidemann (EFA), Pete Holsworth (Pressure Sounds), Vinitajoshi, Caroline Killour, Hanif Kureishi, Elizabeth Lameré (Suicide), Jon Layne (Intuit-Solar), Loreto & Gerardo (Pias Spain), Guillermo Jorge Manjón, Manu &Janina (Go Mag), Eloy Martín (Red Musical), Josep Martín y Albert Puig (Catalunya Cultura), Mark Melton, Mike (Touch), Ángel Molina, Montse, Luis & Tito (Elefant), Nacho (We), Andrés Noarbe, MSCHarding, Will Odell, Tomás Ortiz (Everlasting), Jaume Pagés, David Pareja, David «2D2» Pérez, Ismael Pérez, Javier Piñango, Marc Pinol, Peter Pons, Fernando Pórtalo y Just León (So Dens), Rockdelux posse (Santi, Juan, Francesc & Xavi), Alex Reece & Utah Jazz (Fallen Angels 21), Elliot Reuben (Rotters Golf Club / Digital Hardcore), Abraham Rivera, Rock Rogers, Michael Rother (Neu!), Luis Rozalén, Albert Salmerón, Héctor Sandoval, Luis S. Ceprián (Satélite K), Joan S. Luna, Jordi Segura (Wah Wah), Simeón Coxe, Paul Smith (Blast First), Sam Smith, Rossella Solmi, Starkland, Sonig, Stuart (Lovers Unite), Graham Sutton, Steve Symons, Tresor (Carola & Max), Tony Webb (Gary Numan) y Jon Wozencroft.

Por supuesto, debemos (y queremos) dar un abrazo a todos los artistas, músicos, DJs y hasta escritores que han accedido a compartir alguna de sus opiniones, recuerdos y experiencias para este libro, hayan servido tanto para la extracción de citas como para amueblar nuestras cabezas, enriquecer el contexto o simplemente hacer amigos (respiren hondo, que la lista es larga): Barry Adamson, Gordon Anderson (Lone Pigeon, The Beta Band), Baby Ford, Arthur Baker, Andy Barlow (Lamb), Geoff Barrow (Portishead), Basement Jaxx, Basic Channel / Maurizio, Daniel Bell, Biosphere, Ian Catt, The Chemical Brothers, Mark Clifford, Chris Coco, Coldcut, Cornelius, Chris Cowie, Cari Craig, Ian Crause (Disco Inferno), Salvatore Cusato (Casco), Jack Dangers (Meat Beat

Manifestó), Marius de Vries, Deep Dish, Dego (4 Hero), DJ Food, DJ Spooky, DJ Wally, Django & Rocket (Worm Interface / Ambient Soho), DMX Krew, Matt Elliot (The Third Eye Foundation), Brian Eno, Terry Farley, Félix Da Housecat, Stephen Fenton, Guy Fixen (Laika), Laurent Garnier, Génesis P. Orridge, Katharine Gifford, Debbie Googe (My Bloody Valentine), Cari Hancock-Rux, Richie Hawtin, Larry Heard, Dimitri Hegemann (Tresor), The Herbaliser, Dave Howell (Fat Cat), Trevorjackson (Playgroup), Glen Johnson (Piano Magic), Kid606, Richard H. Kirk (Cabaret Voltaire), Lady Kier, Francisco López, Lucky Kitchen, David Mancuso, Gary «Mani» Mounfield (Stone Roses, Primal Scream), Money Mark, Graham Massey (808 State), Daniel Miller (Mute), Mixmaster Morris, Mogwai, Thomas Morr, Mouse on Mars, Carsten Nicolai (Noto), Jeff Noon, José Padilla, Mike Paradinas, París The Black Fu (Detroit Grand Puhbas), Sarah Peacock, Photek, Danny Rampling, Simón Raymonde (Cocteau Twins), Simon Reynolds, Hans-Joachim Roedelius, James Ruskin, Jon Savage, Scanner, Ulrich Schnauss, Ann Shenton (Add N To X), Adrián Sherwood, Tim Simenon (Bomb the Bass), Andy Smith, Spanky (Phuture 303), Morton Subotnick, Surgeon, Sutekh, Danny Tenaglia, Richard Thair (Red Snapper), Towa Tei, Mark van Hoen (Locust), Gez Varley (LFO), Sven Váth, Luke Vibert, Martyn Young (Colourbox, M/A/R/R/S), Andrew Weatherall, Pete Webb (Statik Sound System), Pete Wiggs (Saint Etienne), Grant Wilson-Claridge (Rephlex) y Uwe Zahn (Arovane).

Y por supuesto, larga vida y suerte en la susodicha para los autores que se han dejado la yema de los dedos en dejar sus respectivos períodos de tiempo como los chorros del oro:

Oriol Rosell (Barcelona, 1972) es investigador independiente, autor y docente. Imparte clases de Historia y Estética de la Música Electrónica y Dramaturgia del Sonido y da conferencias sobre músicas experimentales y cultura underground. Entre 1995 a 2005 ejerció el periodismo cultural *(Ajoblanco, La Vanguardia,*

Rockdelux, Ruta 66, RNE, TV3). Puntualmente es consultor externo y comisario para instituciones y eventos como el Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA), LAuditori, OFFF y Sonar, entre otros.

Quim Casas (Barcelona, 1959) escribe de cine en *El Periódico de Catalunya* y *Dirigido por,* así como en la web *Sensacine.* Su obra incluye libros sobre John Ford, Howard Hawks, Samuel Fuller, David Lynch, Clint Eastwood y John Carpenter. Es profesor de guión en la Universidad Pompeu Fabra y miembro del comité de selección del Festival de San Sebastián. Pero que le fascine la pantalla grande no impide que la música también sea lo suyo: basta con sumergirse en las páginas de *Rockdelux.*

Dani Relats (Barcelona, 1972) se dedicó al periodismo musical por hobby, ya que lo suyo es la ingeniería: se dedica a la programación, control y seguimiento de complicados robots. Escribió para medios como *Suite, Go Mag o Playground* y, en sus años mozos, lo hizo para *aB* y *Rockdelux.* Su actividad musical consiste actualmente en un consumo compulsivo en todos los formatos, cual robot a la espera de un chip subcutáneo que instale un hilo musical en su cabeza. Cuenta que descubrió el drum'n'bass en Amsterdam, pero el hip hop, el dub y los sonidos marcianos los lleva en la sangre desde que nació.

Half Nelson (Badalona, 1969) ya no es aquel hiperactivo y entusiasta crítico capaz de publicar en varias revistas a la vez: a *El Interrogante, Mondosonoro, Rockdelux, Factory,* BEAT/TRAX, *Go Mag, Selfo Suite,* desde que *Loops* se publicó habría que añadir *Ocimag* y el webzine *Blisstopic*. Muchos medios en papel han desaparecido y las canas pesan cada día más. Sin embargo, aún conserva su pasión por la Música en el sentido más amplio posible (de Mozart a Arca, pasando por Kraftwerk, naturalmente), una siempre creciente colección de vinilos y CDs y un permanente déficit de tiempo y estanterías para ordenarlos.

Raül G. Pratginestós (Barcelona, 1972) se prodiga poco en prensa aun siendo una enciclopedia del hecho electrónico fiable, exacta y siempre en permanente proceso de aprendizaje. Y aunque ha esparcido su saber por *Florida Dance Magazine* o *Rockdelux,* lo mejor es verle en acción: él es, ni más ni menos, que DJ Zero, uno de los mejores *deejays* españoles.

Luis Lles (Huesca, 1957) empezó a publicar en muy rockeras publicaciones como *Ruta 66,* pero si por algo se merece nuestros euros es gracias a su sapiencia electrónica desperdigada en publicaciones con otro tipo de enjundia: *El País de las Tentaciones, Dancedelux, Rockdelux, Trax* y un largo etcétera, tan largo que enumerarlo implicaría no decir que ha publicado el libro *Dance Music* (Celeste, 1998) y que también escribe de world music y dirige artísticamente los festivales Periferias y Pirineos Sur.

Juan Manuel Freire (Benidorm, 1977) es periodista y crítico cultural. Actualmente escribe sobre cine, música y televisión en *El Periódico de Catalunya* y *Rockdelux,* entre algunos otros medios. Coeditó con Javier Blanquez el libro *Teen Spirit. De viaje por el pop independiente* y ha participado en obras colectivas como *¡Rock, acción! Ensayos sobre cine y música popular* y *Cine XXI. Directores y direcciones.*

David Broc (Barcelona, 1978) lleva más quince años ejerciendo el periodismo cultural en prensa escrita, radio y televisión. Sus ideas y opiniones sobre hip hop y música negra, televisión, cine, cultura pop, deporte o literatura se han podido leer en publicaciones como *Fotogramas, Rockdelux, Diari AVUI, Guía del Ocio, Mondosonoro, Go Mag* o *Playboy.* Actualmente se le puede seguir la pista en medios como *EL PAÍS, Vice, Diari Ara* o *Fashion & Arts,* así como en programas de radio y televisión como *El Món a Racl o Arucitys.*

Vidal Romero (Sevilla, 1972) empezó a escribir en fanzines de papel a

mediados de los noventa, y desde entonces su firma se ha podido ver en periódicos como el *Diario de Sevilla* e infinidad de revistas *(Go Mag, Rockdelux, Ruta 66, OCImag, Clone),* así como en la web *Blisstopic* de la que es socio fundador. Es también uno de los autores del libro *Más allá del rock* (INAEM, 2008), ha trabajado como programador y productor para varios ciclos de conciertos y festivales, y codirige un taller sobre música electrónica en la Universidad de Sevilla. Incluso le ha quedado tiempo para ayudar a levantar España ladrillo a ladrillo con lo que es su auténtica profesión: la arquitectura.

Marc Pinol (Barcelona, 1976) empezó a escribir en publicaciones especializadas cuando aún no había cumplido la mayoría de edad. Desde mediados de los noventa ejerce de DJ, cometido que empezó desempeñando en la sala Nitsa de Barcelona y que en la actualidad desarrolla en cabinas de todo el globo. Asimismo, se dedica a la producción musical, demostrando con creces su buen hacer en remezclas para bandas tan populares como The xx, en unas colaboraciones de lo más heterogéneas y en sus más que celebradas incursiones en solitario.

DISCOGRAFIA SELECCIONADA

1. *Oigo un mundo nuevo: los pioneros de la música electrónica (1 910-1968)*

Francois Bayle, *Érosphère* (Ina-GRM, 1996).
Pierre Henry, *Messe Pour Le Temps Present* (Philips, 1964).
Oskar Sala, *My Fascinating Instrument* (Fax, 1995).
Pierre SchaefFer, *Solfege de L'Objet Sonore* (Ina-GRM, 1998).
Pierre SchaefFer & Pierre Henry, *L'Oeuvre Musicale* (Ina-GRM,
1998). Raymond Scott, *Manhattan Research Inc.* (Basta, 2001). Karlheinz Stockhausen, *Étude. Studie I & II. Gesang Derjünglin-*
ge. Kontakte (Stockhausen-Verlag, 2000). Edgard Varèse, *Ameriques. Arcana. Density 21'5. Integrales* (Sony
Classical). Varios, *Early Modulations* (Caipirinha, 1999). Varios, *Futurism & Dada Revisited* (Sub Rosa, 1995). Varios, *OHM: The Early Gurús of Electronic Music* (Ellipsis Arts,
2000).

2. *«Rock around the click»: la electrónica de los setenta, de «Hallo-gallo» al ambient en la era del Moog (1968-1982)*

Walter Carlos, *A Clockwork Orange* (CBS, 1971; Warner, 1987).
Silver Apples, *Silver Apples* (TRC, 1994).
Neu!, *Neul* (Brain, 1971; Grónknd-Emi Electrok, 2001).
Neu!, *Neu! 2* (Brain, 1973; Grónknd-Emi Electrok, 2001).

Holger Czukay & RolF Dammers, *Canaxis* (Music Factory, 1969; Spoon, 1981).
Can, *TagoMago* (Liberty, 1971; Spoon, 1989).
Faust, *Faust* (Polydor, 1971; Collectors' Choice Music, 2000).
Cluster, *Cluster II* (Brain, 1972).
Gong, *Radio Gnome Invisible Part 1: Flying Teapot* (Virgin, 1973).
Robert Fripp & Brian Eno, *No Pussyfooting* (Island, 1973).
Brian Eno, *Discreet Music* (EG, 1975).
Brian Eno, *Ambient 1. Musicfor Airports* (EG, 1978).
Suicide, *Suicide* (Red Star, 1977; Blast First, 1998).
Laurie Anderson, *Big Science* (Warner, 1982).

3. *Una historia jamaicana de fantasmas: el dub, de Kingston a Bristol (1964-1996)*

African Headcharge, *My Life in a Hole in the Ground* (On U Sound, 1981).
King Tubby & The Aggrovators, *Reco: Fundations of Dub* (Trojan, 2001).
Mad Professor, *Escape to the Assylum of Dub. Dub Me Crazy 4* (Ariwa, 1983).
The Mighty Upsetters, *Kung Fu Meets the Dragón* (Lagoon, 1975).
Missing Brazilians, *Warzone* (On U Sound, 1984).
Lee «Scratch» Perry, *Arkology* (Isknd, 1996).
Prince Far I, *Psalms-For-I* (Carib Genis, 1975).
Sdentist, *Sdentist Rids the World of the Evil Curse of the Vampires* (Greensleeves, 1981).
The Slits, *Cut* (Island, 1979).
U Roy, *Versión Galore* (Trojan, 1970).
Varios, *Keep on Corning Through the Door* (Trojan, 1988).
Varios, *Reco:Jamaican Deejay Music 1969-1973* (Trojan).

4. *Música para las masas: Kraftwerk, el sonido del concepto (1970-2002)*

Kraftwerk, *Autobahn* (Philips, 1974).
Kraftwerk, *Computer World* (EMI, 1981).
Kraftwerk, *Radioactivity* (EMI, 1975).
Kraftwerk, *The Man-Machine* (EMI, 1978).
Kraftwerk, *Tour de France*, 12" (EMI, 1983).
Kraftwerk, *Trans-Europe Express* (EMI, 1977).

5. *Poderosamente real: la música disco, de The Loft al Paradise Garage (1970-1985)*

Patrick Cowley, *Mindwarp* (Megatone, 1981).
Giorgio Moroder, *From Here to Eternity* (Repertoire, 1977).
Donna Summer, *Love to Love You Baby* (Casablanca, 1975).
Donna Summer, *I Remember Yesterday* (Casablanca, 1977).
Varios, *Bobby O Greatest Hits* (Dig It International, 1990).
Varios, *Danny Krivit Presents GrassRoots* (Strut, 2001).
Varios, *David Mancuso Presents The Loft* (Nuphonic, 1999).
Varios, *Disco Not Disco* (Strut, 2000).
Varios, *I Love Disco Diamonds 1* (Blanco Y Negro, 2001).
Varios, *Larry Levan Live at the Paradise Garage* (Strut, 2000).
Varios, *The Disco Box* (Rhino, 1999).

6. *Hemorragias de placer: la segunda revolución industrial (1975-1985)*

Cabaret Voltaire, *Mix-Up* (Rough Trade, 1979).
Chris & Cosey, *Trance* (CTI-Rough Trade, 1982).
Coil, *Horse Rotorvator* (Forcé & Form, 1986).
Nurse With Wound, *Merzbild Schwet* (United Diaries, 1980).
SPK, *Information Overload Unit* (Side Effects, 1981).
Throbbing Gristle, *2nd Annual Report* (Industrial, 1977).
Throbbing Gristle, *20 Jazz Funk Great Hits* (Industrial, 1979).
Vagina Dentata Organ, *Musicfor The Hashishins, in Memoriam of Hassan-I-Sabbah* (WSNS, 1983).
Whitehouse, *Great White Death* (Come Organisation, 1985).

7. *Miedo a un planeta negro: la vieja escuela del hip hop (1973-1989)*

Singles Hip Hop
Cold Crush Brothers, *Fresh, Wild, Fly & Bold* (TuffCity, 1984).
K-Rob vs. Rammellzee, *Beat Bop* (Tartown, 1983).
Kurtis Blow, *The Breaks* (Mercury, 1980).
Jimmy Spicer, *Adventures of Super Rhymes* (Dazz, 1980).
Sugarhill Gang, *Rapper's Delight* (Sugarhill, 1979).

LPs Hip Hop
Beastie Boys, *Paul's Boutique* (Capítol, 1989).
Boogie Down Productions, *Criminal Minded* (B-Boy, 1987).
Eric B & Rakim, *Follow the Leader* (Uni, 1988).
Grandmaster Flash & The Furious Five, *The Message* (Sugarhill, 1982).
Marley Mari, *In Control, Volume 1* (Cold Chillin', 1988).
N.WA., *Straight Outta Compton* (Ruthless, 1988).
Public Enemy, *It Takes a Nation of Millions to Hold Us Back* (Def Jam, 1988).
Run-DM.C, *RaisingHell* (Profile, 1986).

SchooUy D, *Schoolly D* (SchooUy D, 1986).
Ultramagnetic MC's, *Critical Beatdown* (Next Plateau, 1988).

Singles Electro
Afrika Bambaataa & The Soul Sonic Forcé, *Planet Rock* (Tommy Boy, 1982).
Egyptian Lover, *Egypt, Egypt* (Egyptian Empire, 1983).
Hashim, *Al Naafiysh (The Soul)* (Cutting, 1983).
Maggotron, *Bass Invaders* Qamarc, 1984).
Man Parrish, *Hip Hop Be Bop (Don't Stop)* (Sugarscoop, 1982).
Mantronix, *Needle to the Groove* (Sleeping Bag, 1985).
Newcleus, *Jam on Revenge (The Wikki Wikki Song)* (Sunnyview, 1983).
Newtrament, *hondón Bridge b Falling Down* (Zomba, 1983).
Planet Patrol, *Play At Your Own Risk* (Tommy Boy, 1982).
Rodney O & Joey Cooley, *Everlasting Bass* (Egyptian Empire, 1986).

8. *Fundido en gris: el pop vampirizado por la electrónica en los ochenta (1977-1989)*

Cocteau Twins, *Garlands* (4AD, 1982).
DAF, *Alies Is Gut* (Virgin, 1981).
Depeche Mode, *Musicfor the Masses* (Mute, 1987).
John Foxx, *Metamatic* (Virgin, 1980).
The Human League, *Reproduction* (Virgin, 1979).
New Order, *Technique* (Factory, 1988).
NitzerEbb, *That Total Age* (Mute, 1987).
OMD, *The Best of OMD* (A&M, 1988).
Pet Shop Boys, *Actually* (EMI, 1987).
Soft Cell, *Non-Stop Erotic Cabaret* (Mute, 1982).
Talking Heads, *More Songs About Buildings and Food* (Sire, 1978).

Tubeway Army, *Replicas* (Beggars Banquet, 1979).
Visage, *The Damned Don't Cry* (Spectrum, 2000).
Yellow Magic Orchestra, *Technodelic* (Alfa, 1981).
Varios / Andrew Weatherall, *Nine O'Clock Drop* (Nuphonic, 2000).

9. *La casa de Jack: ritmo y deseo. El primer imperio del house (1985-1995)*

Bam Bam, *King of the Underground* (Desire, 1990).
Bang The Party, *Back to Prison* (Warriors Dance, 1990).
Blaze, *25 Years Later* (Motown, 1990).
Boby Konders Project, *Cool, Calm & Collective* (Desire, 1990).
Fingers Inc., *Another Side* (Jack Tax, 1988).
Lil' Louis & The World, *From the Mind of Lil' Louis* (Diamondffrr, 1989).
Masters at Work, *The Álbum* (Cutting, 1993).
Robert Owens, *Rhythms in Me* (4th & Broadway-Isknd, 1990).
Joe Smooth, *Promised Land* (DJ International-Westside, 1988).
Technotronic, *Pump Up Thejam* (ARS-Max Music, 1989).
Varios, *Acieed Inferno* (BCM, 1988).
Varios, *Future Sound of Chicago* (Cajual-Relief-Ministry of Sound, 1995).
Varios, *The House Sound of Chicago* (DJ International-London, 1986).
Varios, *This Is Strictly Rhythm* (Strictly Rhythm, 1991).
Varios, *Ultímate House One* (Champion, 1988).

10. *El shock del futuro: techno, Detroit y más allá (1982-1993)*

JoeyBeltram, *Vol. 1,* 12" (R&S, 1990).
Cybotron, *Enter* (Fantasy, 1983).
DBX, *Losing Control,* 12" (Accelerate-Peacefrog, 1994).

Drexciya, *The Quest* (Submerge, 1997).
FUSE, *Dimensión Intrusión* (+8-Warp, 1993).
Robert Hood, *Minimal Nation*, 2x12" (Axis, 1994).
Derrick May, *Innovator* (Transmat-R&S, 1998).
Model 500, *Classics* (R&S, 1993).
Octave One, *The Collective* (430 West).
Plastikman, *Sheet One* (NovaMute-+8, 1993).
Psyche / BFC, *Elements 1989-1990* (Planet E, 1996).
Kevin Saunderson, *Faces & Phases* (KMS-SSR, 1998).
Underground Resistance, *Revolution For Change* (Network, 1992).
X-102, *Discovers the Rings of Saturn* (Tresor, 1992).
Varios, *In Order To Dance III* (R&S, 1992).
Varios, *Jeff Mills. Live At The Liquid Room-Tokyo* (Sony Japan-React, 1995).
Varios, *Mission Underground* (Djax Up-Beats, 1994).
Varios, *Techno! The New Dance Sound of Detroit* (Ten, 1988).
Varios, *Techno 2* (Ten, 1990).

11. *Déjame ser tu fantasía: el Verano del Amor y la expansión de las raves (1986-1992)*

808 State, *Newbuild* (Creed-Rephlex, 1998).
A Guy Called Gerald, *Voodoo Ray,* 12" (Rham, 1989).
Baby Ford, *Ford Tracks* (Rhythm King, 1988).
Bomb the Bass, *Exit The Dragón* (Rhythm King, 1988).
M/A/R/R/S, *Pump Up the Volume*, 12" (4AD, 1987).
Orbital, *Chime*, 12" (London, 1989).
S'Express, *Themefrom S'Express*, 12" (Rhythm King, 1988).
The KLF, *The White Room* (KLF Communications, 1991).
The Prodigy, *Experience* (XL, 1992).

Varios, *Back to the Oíd Skool vols. 1 & 2* (Ministry of Sound, 2001).
Varios, *Warp 10+1. Influences* (Warp, 1999).

12. *Aventuras en el ultramundo. Ambient, IDM y electrónica post-rave (1989-2002)*

AphexTwin, *Classics* (R&S, 1996).
Autechre, *Incunabula* (Warp, 1993).
Biosphere, *Patashnik* (Apollo-R&S, 1994).
Boards of Canadá, *MusicHas the Right to Children* (Skam-Warp, 1998).
Global Communications, *76:14* (Universal Language, 1994).
LFO, *Frequencies* (Warp, 1991).
µ-Ziq, *Tango'n'Vectiff* (Repblex, 1993).
Mouse on Mars, *hora Tahiti* (Too Puré, 1994).
Orbital, *Orbital 2* (Internal-FFRR, 1993).
Plaid, *Not For Threes* (Warp, 1997).
The KLF, *Chill Out* (KLF Communications, 1990).
The Orb, *U.F.Orb* (Wau! Mr. Modo, 1992).
The Sabres of Paradise, *Sabresonic* (Warp, 1993).
Varios, *Artificial Intelligence vol. I & II* (Warp, 1992-1994).
Varios, *Incursions In Illbient* (Asphodel, 1996).
Varios, *Warp 10+2: Classics* (Warp, 1999).

13. *Medianoche en un mundo perfecto: abstracción hip hop y ciencia del beat a cámara lenta (1987-2002)*

Broadway Project, *Compassion* (Memphis Industries, 2001).
DJ Food, *A Recipe fior Disaster* (Ninja Tune, 1995).

DJ Krush, *Strictly Turntablized* (Mo'Wax, 1994).
DJ Shadow, *Endtroducing...* (Mo'Wax, 1996).
Kruder & Dorfmeister, *The K&D Sessions* (Studio !K7, 1998).
Massive Attack, *Blue Lines* (Circa, 1991).
Neneh Cherry, *Raw Like Sushi* (Circa, 1989).
Nightmares On Wax, *Smokers Delight* (Warp, 1995).
Portishead, *Dummy* (Go! Beat, 1994).
Red Snapper, *Prince Blimey* (Warp, 1996).
Smith & Mighty, *Anyone,* 12" (Three Stripe, 1987).
Tricky, *Maxinquaye* (Fourth & Broadway, 1995).
Wagón Christ, *Throbbing Pouch* (Rising High, 1995).
Varios, *Give'em Enough Dope Volume One* (Wall of Sound, 1994).
Varios, *Headz 2* (Mo'Wax, 1996).

14. *Equipo en expansión: la nueva escuela del hip hop (1989-2002)*

A Tribe Called Quest, *A Low End Theory* Qive, 1991).
Company Flow, *Funcrusher Plus* (Rawkus, 1997).
De La Soul, *3 Feet High and Rising* (Tommy Boy, 1989).
Dilated Peoples, *Expansión Team* (Capítol, 2001).
Dr. Dre, *The Chronic* (Death Row, 1992).
Dr. Octagon, *Ecologyst* (Bulk-Mo'Wax, 1996).
Eminem, *The Marshall Mathers LP* (Aftermath-Interscope, 2000).
Gang Starr, *Hard to Earn* (Chrysalis, 1994).
Jay-Z, *The Blueprint* (Roc-A-Felk, 2001).
Jungle Brothers, *Done by the Forces of Nature* (Warner, 1989).
Mos Def, *Black on Both Sides* (Rawkus, 1999).
Nas, *nimatic* (Columbia, 1994).
Pete Rock & CL Smooth, *Mecca and the Soul Brother* (Elektra, 1992).

The Notorious B.I.G., *Ready to Die* (Arista, 1994).
Wu-Tang Clan, *Enter the Wu-Tang (36 Chambers)* (Loud, 1993).

15. *Progresión lógica:jungle, drum'n'bass y 2step (1990-2002)*

4 Hero, *Parallel Universe* (Reinforced, 1994).
A Guy Called Gerald, *Black Secret Technology* Quice Box, 1995).
Bad Company, *Inside the Machine* (BC Recordings, 2000).
Ganja Kru, *Super Sharp Shooter EP,* 2x12" (Ganja Kru, 1996).
Goldie, *Timeless* (Londres, 1995).
Omni Trio, *The Deepest Cut* (Moving Shadow, 1995).
Plug, *Drum'n'bass for Papa* (Blue Ángel, 1996).
Photek, *Modus Operandi* (Science, 1997).
Roni Size / Reprazent, *New Forms* (Talkin' Loud, 1997).
So Solid Crew, *They Don't Know* (Independiente, 2001).
Spring Heeljack, *68 Million Shades* (Trade 2-Island, 1996).
Squarepusher, *Feed Me Weird Things* (Rephlex, 1996).
Varios, *Blueprint. The Definitive Moving Shadow Álbum* (Moving Shadow, 1997).
Varios, *Logical Progression* (Good Looking, 1996).
Varios, *Classic Subbase* (Suburban Base, 1996).
Varios, *Torque* (No U Turn, 1997).
Varios, *V Classic* (V Recordings, 1997).

16. *Post-rave /post-digital: Música experimental en la década de los noventa (1990-2002)*

Alva Noto, *Transform* (Mille Plateaux, 2001).

Farmers Manual, *Explorers_We* (Or, 1998).
Fennesz, *Endless Summer* (Mego, 2001).
Merzbow, *Venereólogo* (Relese, 1994).
Oval, *Systemisch* (Mille Plateaux, 1994).
Panasonic, *Kulma* (Blast First, 1997).
Pita, *Get Out* (Mego, 1999).
Ryiji Ikeda, *Matrix* (Touch, 2001).
Steve Roden, *Forms of Paper* (Line, 2001).
Yasunao Tone, *Solofor Wounded CDs* (Tzadik, 1997).
Varios, *Between Two Points* (12k/Line, 2001).
Varios, *Clicks & Cuts 2* (Mille Plateaux, 2001).

17. *Como una autopista: encuentros de electrónica y música popular (1989-2002)*

Bjórk, *Debut* (One Little Indian, 1993).
The Chemical Brothers, *Exit Planet Dust* 0unior Boy's Own, 1995).
Disco Inferno, *D.I. Go Pop* (Rough Trade, 1994).
Happy Mondays, *Pilis 'N' Thrills and Bellyaches* (Factory, 1990).
Hood, *Cold House* (Domino, 2001).
múm, *Yesterday Was Dramatic... Today b OK* (Thule-Tugboat, 2000).
My Bloody Valentine, *Loveless* (Creation, 1991).
One Dove, *Morning Dove White* (Ffrr, 1993).
Pizzicato Five, *The Sound of Music* (Matador, 1995).
Primal Scream, *Screamadelica* (Creation, 1991).
The Prodigy, *Smack My Bitch Up,* 12" (XL, 1997).
Saint Etienne, *Smash the System* (Heavenly, 2001).
Seefeel, *Quique* (Too Puré, 1993).
Stereolab, *Emperor Tomato Ketchup* (Duophonic, 1996).

Varios, *Putting the Morr Back in Morrissey* (Morr Music, 2000).

18. *Reacción en cadena: techno y house en la segunda mitad de los noventa (1992-2002)*

Cristian Vogel, *Busca Invisibles* (Tresor, 1998).
Dave Clarke, *Archive One* (DeConstruction, 1995).
Daft Punk, *Homework* (Virgin, 1997).
Herbert, *Around the House* (Phono, 1997).
Isolée, *Rest* (Playhouse, 2001).
Luomo, *Vocal City* (Forcé Tracks, 2000).
Maurizio, *Maurizio* (M, 1997).
Motorbass, *Pansoul* (DifFerent, 1996).
Porter Ricks, *Biokinetics* (Chain Reaction, 1996).
Skm, *Headstates* (Soma, 1996).
Spooky, *Gargantuan* (Guerilla, 1993).
Surgeon, *Forcé + Form* (Tresor, 1998).
Underworld, *Dubnobasswithmyheadman* Qunior Boy's Own, 1994).
Varios, *AtlanticJaxx. A Compilation* (Atlantic Jaxx, 1997).
Varios, *High in a Basement* (Heavenly, 1996).

Apéndice 1
Sonidos de resistencia: los orígenes de la música electrónica en España (1950-1990)

Eduardo Polonio, *Obra antológica 1969-2014* (Ars Harmónica-Luscinia, 2014).
El Aviador Dro y sus Obreros Especializados, *Alas sobre el mundo* Pro, 1982).
Esplendor Geométrico, *Mekano Turbo* (Geometrik, 1988).

It, *Viaje* (Movieplay, 1976).
Macromassa, «Darlia microtónica» (Umyu, 1978).
Mecano, *Mecano* (CBS, 1982).
Mike Platinas & Javier Ussía, *Max Mix (El primer megamix español)* (Max Music, 1985).
Neuronium, *Quasar 2C361* (Harvest, 1977).
Orfeón Gagarin, *Orfeón Gagarin* (Ediciones Toracic, 2016).
Orquesta de las Nubes, *Owner's Manual* (Grabaciones Accidentales, 1987).
Rafael Flores, *Comando Bruno 1981-1987* (STI, 1987).
Varios, *Alter músiques natives* (G3G, 1995).
Varios, *Conspiración* (Discos Proceso Uvegraf, 2015).
Varios, *Golpea tu cerebro. Spanish underground cassette culture, 1980-1988* (Insane Muzak, 2018).
Varios, *La contra ola. Synth wave and post punkfrom Spain 1980-86* (Les Disques Bongo Joe, 2018).

La juventud baila. Música electrónica y modernidad en España, del bakalao al trap (1980-2017)

7 Notas 7 Colores, *Hecho, es simple* (La Madre, 1997).
Alex Under, *Dispositivos de mi granja* (Trapez, 2005).
An Der Beat, *Recicla-ho* (Minifunk, 1997).
Alek Stark, *High ay to Disko* (Disko B, 2002).
Ángel Molina, *Wax Sessions #1* (So Dens, 2000).
bRUNA, *Thence* (spa.RK, 2013).
Chimo Bayo, «Así me gusta a mí» (Área International, 1991).
Coeval, *95-00* (autoeditado, 2001).
David Cordero, *El rumor del oleaje* (Home Normal, 2016).
Exium, *A Sensible Alternative to Emotion* (Pole Recordings, 2013).

Fibla, *Unt* (spa.RK, 2003).

Henry Saiz, *Reality is for Those Who are not Strong Enough to Confront their Dreams* (Natura Sonoris, 2013).

Invisible & Megabeat, *Recopilación* 1990 (Megabeat Recors, 1990).

Iñaqui Marín, *Klinischtod* (Regular, 2005).

John Talabot, *fin* (Permanent Vacation, 2012).

Komatssu, *El poso que da el tiempo* (Scheme, 2013).

LCC, *Bastet* (Editions Mego, 2017).

Madelman, *Palais* (Cosmos, 1996)

Mala Rodríguez, *Lujo ibérico* (Superego-Yo Gano, 2000).

Oscar Mulero, *About Discipline and Education* (So Dens, 1998).

Pina, *Hum* (Lapsus, 2013).

Sólo Los Solo, *Quimera* (Del Palo Records, 2001).

.tape., *Paintings* (spa.RK, 2010).

The Frogmen, *A New Home* (Boozoo, 1997).

Undo, *Motas de polvo* (Factor City, 2012).

Varios, *Café del Mar* (React, 1994).

Varios, *Electronic Generators* (Geometrik, 1995).

Varios, *Disco 2000. Una recopilación dance de aquí* (Cosmos, 1995).

Varios, *Elektro domésticos 2* (Fundamental Records, 2010).

Violadores Del Verso, *Vicios y virtudes* (BOA, 2001).

BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES

Abuse Industries, *The Great Gigolo Swindle,* International Deejay Gigolo, 2000.

AGUILERA CERNI, Vicente, *Diccionario del Arte Moderno,* Fernando Torres Ed., 1979.

ALETTI,Vince, *Discotheque Rock'72: Paarty!,* Rolling Stone, septiembre de 1973.

ALTAIÓ,Vicenc *(ed.),Alter musiques natives,* Generalitat de Catalunya, 1995.

ATTALI, Jacques, *Ruidos: La economía política de la música,* Ruedo Ibérico, 1977.

AZNAR ALMAZÁN, Sagrario, *Arte de acción,* Nerea, 2000.

BANGS, Lester, *Psychotic Reactions And Carhuretor Dungs,* Vintage Books, 1988.

BARBER, LLORENC y PALACIOS, Montserrat, *La mosca tras la oreja. De la música experimental al arte Sonoro español,* Fundación Autor, 2009.

BERTAUD, Édouard y KAUFMANN, Nathalie, *Guide des Musiques d'Aujourd'hui,* Les Belles Lettres, 1996.

BIDDER, Sean, *House:The Rough Guide,* Penguin, 1999.

—, *Pump Up the Volume,* Channel 4 Books, 2001.

BLOCK, Ursula y GLASMEIER, Michael, *Broken Music: Artist's Recordworks,* DAAD, 1989.

BOULEZ, Pierre, *Puntos de referencia,* Gedisa, 1996.

BOULEZ, Pierre y CAGE, John, *Correspondance,* Christian Bourgois Editeur, 1991.

BRADLEY, Lloyd, *Bass Culture: When Reggae Was King,* Penguin, 2001.

BREWSTER, Bill y BROUGHTON, Frank, *Last Night a DJ Saved My Life,* Headline, 1999.

BROC, Óscar, *Hip Hop,* Voice n.° 15, enero-febrero de 1997.

BUCKLEY, Ramón y CRISPIN, John, *Los vanguardistas españoles*, Alianza, 1973.

BUFILL, Juan, *Obscure Records. Catálogo de discos oscuros, Star,* n.° 47.

BUSSY, Pascal, & Andy Hall, *The Can Book,* SAF, 1989.

CHION, Michel, *El arte de los sonidos Jijados,* Universidad de Castilla-La Mancha, 2001.

COLIN, Matthew, *Altered State — The Story of Ecstasy Culture and Acid House (Second Edition),* Serpents Tail, 1998.

COOPER, Martha, & Henry Chalfant, *Subway Art*, Thames & Hudson Ltd., 1994.

COPE, Julián, *Krautrocksampler: One Head's Guide to the Great Kosmische Musik — 1968 Onwards,* Head Heritage, 1995.

CORBETT, Jonn, *Extended Play: Sounding Offfrom John Cage to Dr. Funkenstein,* Duke University Press, 1994.

COSTA, Luis, *¡Bacalao! Historia oral de la música de baile en Valencia, 1980-1995,* Contra, 2016.

CHAMPION, Sarah, ed., *Breakbeat Science,* Volume, 1997.

CHUCK, D, *Fight the Power,* Numa Ediciones, 2001.

DAMBRE, Nicolás, *Les Musiques Electroniques,* Editions Alternatives,2001.

DERY, Mark, www.levity.com/niarkdery: Black to the Future: Afro-Futurism 1.0

DJ Spooky Homepage, www.djpsooky.com

Drum and Bass. The Collection, Classic Pictures Entertainment-Knowledge Magazine, DVD, 2001.

ELLISON, Ralph, *Invisible Man,* Penguin, 1954.

ENO, Brian, & Russell Mills, *More Dark Than Shark,* Faber and Faber, 1986.

ESHUN, Kodwo, *More Brilliant than the Sun. Adventures in Sonic Fiction,* Quartet, 1998.

FLÜR,Wolfgang, *Kraftwerk: IWas a Robot,* Sanctuary Publishing, 2000.

GARRATT, Sheryl, *Adventures in Wonderland. A Decade oj Club Culture,* Headline, 1998.

GEORGE, Nelson, *Buppies, B-Boys, Baps & Bohos: Notes on Post-Soul Black Culture,* Da Capo Press, 2001.

—, *Hip Hop America,* Penguin, 1999.

GIBSON,William, *Neuromante,* Minotauro, 1989.

GILBERT, Jeremy y PEARSON, Ewan, *Discographies: Dance Music, Culture and the Politics of Sound,* Routledge, 1999.

GONZALO, Jaime, *La ciudad secreta. Sonidos experimentales en la Barcelona pre-olímpica 1971-1991,* Munster, 2013.

GREEN, Anne-Marie, *Des Jeunes et des Musiques: Rock, Rap, Techno...,* L'Harmattan, 1997.

GROENING, Matt, *Los Simpson,* capítulo 3F19,1996.

GUIBERT, Gérome, *Les Nouveaux Courants Musicaux: Simples Produits Ou Industries Culturelles?,* Mélanie Séteun, 1998.

HARRISON, Greg, *Groove,* 415 Productions,VHS, 2000

HASLAM, Dave, *Adventures on the Wheels of Steel. The Rise of the Superstar DJs,* Fourth State, 2001.

HERMAN, Leonard, Jer Horwitz & Steve Kent, www.videogames.com: History of Videogames

HERRINGTON,Tony, *Invisible Jukebox,* Quartet, 1998.

Hip Hop Site, www.hiphopsite.com

Iceberg Slim, *Pimp: The Story of My Life,* Holloway House Publishing, 1969.

IGES, José (ed.), *I muestra de arte sonoro español,Weekend* Proms, 2007.

JENKINS, Sacha, WILSON, Elliot, Chairman Mao, Gabriel Alvarez & Brent Rollins, ed., *Ego Trip's Book of Rap Lists,* Ego Trip Publications / St. Martins GrifEn, 1999.

JOHNSON, Phil, *Straight Outta Bristol,* Hodder & Stoughton, 1996.

KELLY, Caleb, *Cracked Media: The Sound of Malfunction,* MIT Press, 2009.

KERRIGAN, Justin, *Human Traffic,* Fruit Salad Films,VHS, 1999.

KLEIN, Naomi, *No Logo,* Alfred A. Knopf Canadá / Random House Canadá, 2000.

LANZA, Joseph, *Elevator Music: A Surreal History of Muzak, Easy-Listening and Other Moodsongs,* Quartet, 1995.

LARKIN, Colin, *The Virgin Encyclopedia of Dance Music,* Virgin Books, 1998.

LÉGER, Dimitry, *KRS-One: Hardcoredefined,* TRUE magazine, septiembre de 1995.

LLES, Luis, *Dance Music,* Celeste, 1998.

MEAD, Helen, ed., *Trance Atlantic,* Volume, 1995.

—, *Trance Europe Express,* Volume, 1994.

MIKLITSCH, Robert, *From Hegel to Madonna: Towards a General Economy of «Commodity Fetichism»,* State University of New York, 1998.

MUNSHE, Jorge, *New Age,* Cátedra, 1995.

NOON, JefF, *Needle in the Groove,* Anchor, 2000.

—, *Pixeljuice,* Anchor, 2000.

OGG, Alex, & David Upshal, *The Hip Hop Years: A History of Rap,* Trans-Atlantic Publications, 1999.

OLEAQUE, Joan M., *En éxtasi. Drogues, música makina i hall,* Ara Llibres, 2004 [Hay ed. cast.: *En éxtasis. El bakalao como contracultura en España,* Barlin Libros, 2017].

OTOMO, Katsuhiro, *Akira,* Ediciones B, 1999, seis volúmenes.

PEIRO, Paco, *La madrugada eterna. Antes y después del ambient,* Futura Ediciones, S.C.C.L., 1996.

PERKINS, William Eric, ed., *Droppin' Science: Critical Essays on Rap Music and Hip Hop Culture,* Temple, 1996.

PINHAS, Richard, *Les Larmes de Nietzsche: Deleuze et la musique*, Flammarion, 2001.

POSCHARDT, Ulf, *DJ Culture*, Quartet Books, 1998.

POTASCH, Chris, ed., *Reggae, Rasta, Revolution: Jamaican Music from Ska to Dub*, Schirmer Books, 2000.

PRENDERGAST, Mark, *The Ambient Century From Mahler to Trance —The Evolution of Sound in the Electronic Age*, Bloomsbury, 2000.

REISS Jon, *B3773r Living Through Circuitry*, Seventh Art Releasing, DVD, 2000.

REYNOLDS, Simón, *Energy Flash*, Picador, 1998.

—, homepage («Blissout», formerly known as 'A White Brit Rave Aesthete Thinks Aloud'), http://members.aol.com/blissout/front.htm

ROADS, Curtís, *Microsound*, MIT Press, 2002.

ROSE, Cynthia, *Living in America. The Soul Saga of James Brown*, SerpentsTail, 1990.

ROSE, Tricia, *Black Noise — Rap Music and Black Culture in Contemporary America*, Wesleyan / Univeristy Press Of England, 1994.

RUSHKOFF, Douglas, *Ciberia*, Mondadori, 2000.

SAVAGE, Jon, *England's Dreaming. Sex Pistols and Punk Rock*, Faber & Faber, reissued & updated, 2001.

—, *Time Travel: From the Sex Pistols to Nirvana, Pop, Media And Sexuality, 1911-1996*, Vintage, 1997.

SCHAEFFER, Pierre, *Tratado de los objetos musicales*, Alianza, 1988.

SCHWARZ, Robert K., *Minimalists*, Phaidon Press, 1996.

SHAPIRO, Peter, *Drum'n'bass:The Rough Guide*, Penguin, 1999.

SHAW, William, *Westsiders: Stories of the Boys in the Hood*, Bloomsbury, 2000.

SMITH BRINDLE, Reginald, *The New Music: The Avant Garde Since 1945*, Oxford, 1995.

SOLANS, Piedad, *Accionismo vienes,* Nerea, 2000.

STOCKHAUSEN, Karlheinz, *On Music,* Marión Boyars Ed., 1989.

TAMM, Eric, *Robert Fripp. From King Crimson to Guitar Craft* Faber & Faber, 1990.

The KLF, *The Manual,* KLF Communications, 1988.

THOMPSON, Ben, *SevenYears of Plenty: A Handbook of Irrefutable Pop Greatness 1991-1998,* Víctor Gollancz, 1998.

—, *Ways of Hearing,* Orion, 2001.

TOFFLER, Alvin, *La Tercera Ola,* Plaza & Janes, 1980.

TOOP, David, *Ocean of Sound, Serpent'sTaH,* 1995.

—, *Rap Attack. African Jive to Global Hip Hop (Third Edition),* SerpentsTail, 1999.

TOZZI, Tommaso, *Iconic Treatise Gothic Futurism — Rammellzee from Grafftíi — East Village,* Academia di Belle Arti di Firenze, 1984.

VIAN, Boris, *La espuma de los días,* Seix Barral, 1986.

VINCENT, Rickey, *Funk. The Music, the People and the Rhythm of the One,* St. Martin's Press, 1996.

VV.AA., *All Music Guide to Electrónica,* Backbeat Books-AMG, 2001.

VV.AA., *Localizer 1.0,* GestaltenVerlag, 1995.

VV.AA., *Música y nuevas tecnologías: Perspectivas para el siglo* XXI, L'Angelot, 1999.

VV.AA., *The Industrial Culture Handbook,* Re/Search, 1983.

VV.AA., *The Vibe History of Hip Hop,* VibeVentures, 1999.

WEINGARTNER, Jacob, *Freeze Nigger! Polizeirassismus In New York,* Skug Magazine,Viena, n.° 42, abril-junio de 2000.

WILLIAM BAILEY, Thomas Bey, *Micro Bionic: Radical Electronic Music and SoundArt in The 21st Century,* Creation, 2009.

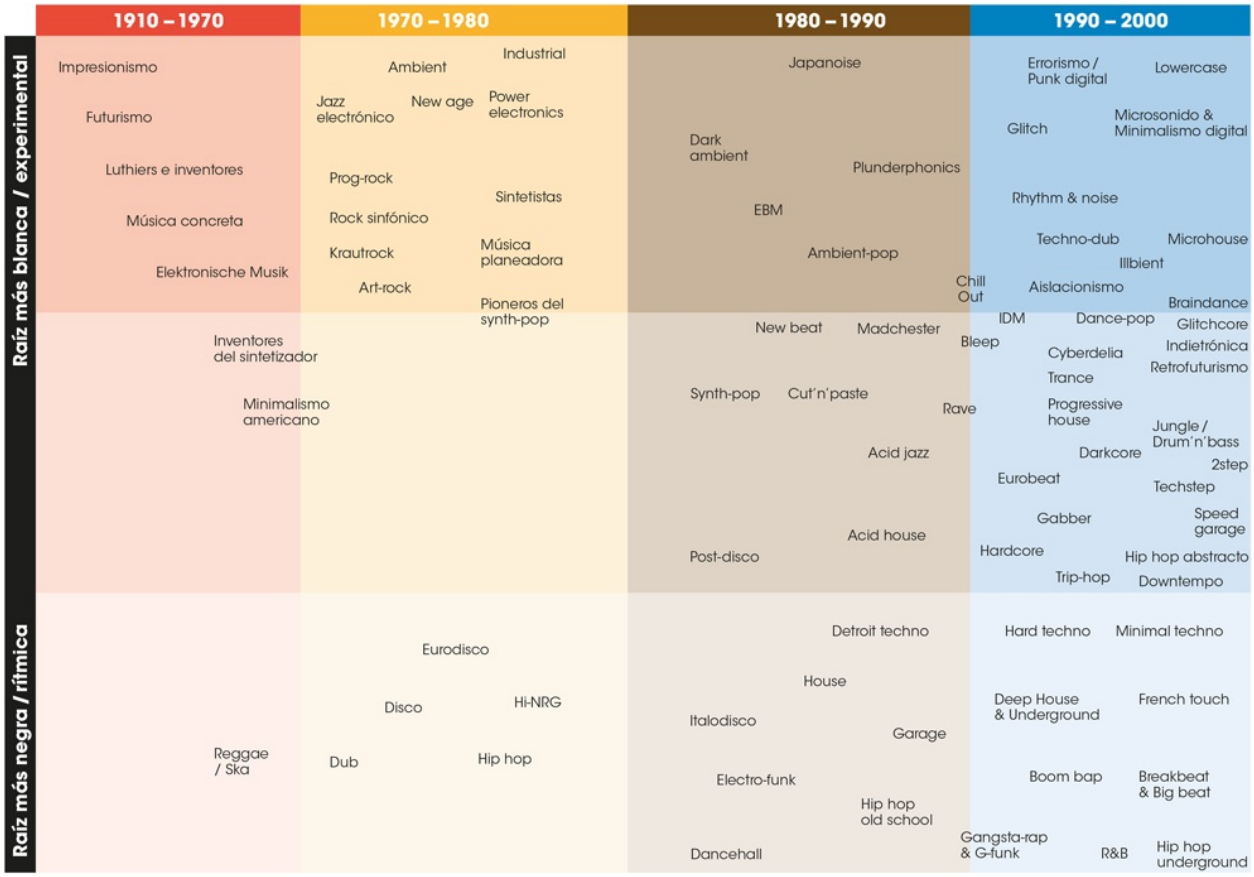
WILLIAMS, Ben, *Machine Age: Links to the Future,* VillageVoice NY, agosto de 1999.

YUSUF JAH & SISTER SHAH'KEYAG, *Uprising: Crips and Bloods Tell the Story of America'sYouth in the Crossfire*, Scribner, 1995.

Además de horas y horas de exposición a papeles (revistas, fanzines y demás) como *Blues & Soul, Dancedelux, Dinamo, DJ Magazine, Factory Florida Magazine, Go Bcn, Groove, i-D, Hip Hop Connection, Jockey Slut, Knowledge, L'Affiche, Les Inrockuptibles, Magic!, Ministry Mixmag, Mondo Sonoro, Muzik, New Musical Express, Rockdelux, Self, IMagazine, Stress, The Face, The Source, The Wire, Ultrapop, Uncut, Urb* y *Vibe,* entre muchísimos más. La cultura no es una autoimposición, sino una enfermedad de las incurables.

Mapa
de estilos

Este mapa debería servir de brújula si en algún momento te pierdes al situar corrientes y estilos en el tiempo. De izquierda a derecha, el orden es cronológico, desde 1900 a 2000. De arriba abajo, el criterio es estilístico, una transición de la música de raíz más blanca / experimental a la más negra / rítmica.


1910 – 1970
1970 – 1980
1980 – 1990
1990 – 2000
Raíz más blanca / experimental
Raíz más negra / rítmica
Impresionismo
Futurismo
Luthiers e inventores
Música concreta
Elektronische Musik
Inventores del sintetizador
Minimalismo americano
Reggae / Ska
Ambient
Industrial
Jazz electrónico
New age
Power electronics
Prog-rock
Sintetistas
Rock sinfónico
Krautrock
Música planeadora
Art-rock
Pioneros del synth-pop
Eurodisco
Disco
Hi-NRG
Dub
Hip hop
Japanoise
Dark ambient
Plunderphonics
EBM
Ambient-pop
New beat
Madchester
Synth-pop
Cut'n'paste
Acid jazz
Acid house
Post-disco
Detroit techno
House
Italodisco
Garage
Electro-funk
Hip hop old school
Dancehall
Errorismo / Punk digital
Lowercase
Glitch
Microsonido & Minimalismo digital
Rhythm & noise
Techno-dub
Microhouse
Illbient
Chill Out
Aislacionismo
Braindance
IDM
Dance-pop
Glitchcore
Bleep
Cyberdelia
Indietrónica
Retrofuturismo
Trance
Rave
Progressive house
Jungle / Drum'n'bass
Darkcore
2step
Eurobeat
Techstep
Gabber
Speed garage
Hardcore
Hip hop abstracto
Trip-hop
Downtempo
Hard techno
Minimal techno
Deep House & Underground
French touch
Boom bap
Breakbeat & Big beat
Gangsta-rap & G-funk
R&B
Hip hop underground

1910 - 1970

Impresionismo La primera vanguardia paralela al ocaso del romanticismo se produjo en Francia, y buscaba la transformación del sonido en una sustancia poética: texturas fugaces y transparentes, un antecedente del ambient que aspiraba a crear una impresión emocional.

- **Erik Satie**

Futurismo Los futuristas italianos imaginaron una música hecha por máquinas, reflejo de los chirridos y el caos de las nuevas ciudades industriales. Glorificaban la velocidad, el progreso y la guerra, y la belleza del sonido estaba depositada en su naturaleza ruidosa.

- **Luigi Russolo**
- **Filippo Tommaso Marinetti**

Luthiers e inventores La prehistoria de la música electrónica es la de una larga (y a veces disparatada) lista de instrumentos curiosos, algunos avanzados a su tiempo —el theremín o las ondas Martenot, por ejemplo—, con los que se obtuvieron los primeros sonidos sintéticos.

- **Thaddeus Cahill**
- **Léon Theremin**

Música concreta La primera música cuya naturaleza es la de estar fijada sobre un soporte grabado, pues consiste en usar cualquier fuente acústica —

humana, orgánica o ruidosa— como objeto sonoro dispuesto en una cinta magnética.

- **Pierre Schaeffer**
- **Pierre Henry**

Elektronische Musik Por primera vez, la naturaleza del sonido es absolutamente sintética: aquí, la música no se crea de manera orgánica (es decir, con instrumentos acústicos), sino que se genera mediante un proceso electromagnético.

- **Karlheinz Stockhausen**

Inventores del sintetizador El sintetizador es el principal instrumento encargado de generar timbres electrónicos. Su invención se debe a Don Buchla —él fue el padre del sintetizador modular— y a Robert Moog, que tuvo el acierto visionario de equipar la nueva máquina con un teclado.

- **Don Buchla**
- **Robert Moog**

Minimalismo americano Una de las corrientes de vanguardia más populares, gracias a su recuperación del sistema armónico tonal y a estar basada en dos principios estéticos que han influido en el techno y otros géneros de baile: la repetición y variación de estructuras sonoras a partir de los mínimos elementos posibles.

- **Terry Riley**
- **Steve Reich**

Reggae / Ska La música jamaicana era, en su origen, una adaptación peculiar de los sonidos negros del sur de Estados Unidos: rhythm’n’blues y soul. Más tarde mutó en una pulsación rítmica envolvente con bajos retumbantes cuando los poderosos sound systems de Kingston pasaron a ser su vehículo de difusión.

- **Desmond Dekker**

1970 - 1980

Jazz electrónico A principios de los setenta, el jazz de vanguardia exploró los timbres de la síntesis electrónica y así alimentó subgéneros aventureros como el free jazz, el jazz cósmico y la fusión con el funk. El espacio exterior resultaba atractivo de repente, lo que alumbró el concepto de afrofuturismo.

- **Sun Ra**
- **Herbie Hancock**

Ambient Sonidos que ocupan el espacio y envuelven al oyente, música estática que parece que no está, pero que se siente y que afecta al entorno. Brian Eno la inventó con la idea de que fuera el equivalente acústico a un cuadro o a una bella decoración.

- **Brian Eno**

New age No es exactamente como el ambient: el ambient desea envolver, mientras que la música new age quiere afectar también en aspectos íntimos de la vida: ayudar en momentos de relax, para conciliar el sueño o acompañar sesiones de meditación.

- **Iasos**
- **Laraaji**

Prog-rock El rock descubrió los sintetizadores a finales de los sesenta, en plena etapa de su expansión social y estética. La rama progresiva, que buscaba un enfoque más ambicioso, se apoyó ocasionalmente en la nueva tecnología para investigar timbres inauditos y ayudar a crear un sonido más complejo.

- **Soft Machine**

Rock sinfónico El rock sinfónico quería ir más allá de la corriente progresiva y aspiró a la máxima dificultad en la articulación del discurso del rock —muchas veces inspirándose en la música clásica y su sofisticación—. En este contexto, el sintetizador se usó para demostrar un estéril virtuosismo instrumental.

- **Emerson, Lake & Palmer**
- **Pink Floyd**

Krautrock La rama progresiva del rock en Alemania, más influida por las vanguardias contemporáneas europeas y la primera música electrónica que por el rock norteamericano. Fue la primera música popular que supo integrar la tecnología con resultados visionarios.

- **Can**
- **Neu!**

Art-rock La vanguardia del rock en Nueva York, influida a la vez por el pop-art, el minimalismo y los primeros síntomas del punk, descubrió los sintetizadores y los utilizó para ampliar y deformar su lenguaje, cada vez más atrevido y explorador de texturas.

- **Suicide**
- **Laurie Anderson**

Sintetistas La popularidad del sintetizador empezó a crear sus propios héroes: virtuosos de los nuevos instrumentos que, inicialmente adscritos al movimiento sinfónico, componían largas y complicadas suites instrumentales en las que los teclados desplegaban todo su potencial para producir nuevos ritmos y timbres.

- **Jean-Michel Jarre**
- **Vangelis**

Música planeadora También conocida como «correos cósmicos», es la rama genuinamente alemana de la música de sintetizador de los años setenta: largas piezas instrumentales, flotantes y dinámicas, que buscan generar un estado de trance e hipnosis en el público, y que comparte rasgos con el ambient y el minimalismo.

- **Tangerine Dream**
- **Klaus Schulze**

Pioneros del synth-pop Kraftwerk fue uno de los primeros entes creativos en tener la idea que llevaría la música electrónica al gran público: utilizar el sintetizador y su infinita paleta de nuevos sonidos como base para componer canciones pop pegadizas e inolvidables como «Autobahn».

- **Kraftwerk**

Industrial La música industrial subvirtió la vanguardia artística y musical del siglo xx al apropiarse del ruido, una de las sustancias sónicas de más difícil encaje en el discurso sonoro, ya fuera pop o experimental. A partir de esta escena, el ruido comenzó a ser fuente de terror, catarsis, provocación y placer.

- **Throbbing Gristle**

- **SPK**

Power electronics La música industrial era francamente molesta, pero se podía ir todavía más allá: la escena power electronics tomó el ruido como punto de partida para fomentar un discurso ante el público en el que el desafío era buscar el límite de su resistencia: frecuencias hirientes, caos, decibelios al máximo y gusto por todo lo que fuera tabú.

- **Whitehouse**

Dub Cuando a un tema reggae se le quita la parte vocal y se trata la versión instrumental con efectos de eco y otras modificaciones en la sensación de espacio, tenemos una versión dub: un latido primordial, hipnótico, que además inaugura la etapa del remix y de los estudios de grabación como instrumento.

- **King Tubby**
- **Lee «Scratch» Perry**

Disco Al subir la intensidad del bombo y las líneas de bajo del funk y el soul, la música libera su componente hedonista y tiene una función inequívoca: hacer bailar en las discotecas, los templos del placer de principios de los setenta. Ritmo y armonía con una misión: elevar el voltaje erótico del sonido.

- **Tom Moulton**
- **Walter Gibbons**

Eurodisco El gran hallazgo de Moroder fue sustituir la línea de bajo orgánica del disco y el funk por una secuencia electrónica repetitiva y maquinal. La

música disco en Europa (y también en Canadá), así, se volvió más futurista, sin dejar de ser lujuriosa.

- **Giorgio Moroder**
- **Donna Summer**

Hip hop La cultura del sound system jamaicano viajó a Nueva York y allí nació un nuevo ritmo —repetitivo y roto, aislado a partir de los breaks de discos funk— que, a la vez, reforzó la técnica de los DJs, poco a poco convertidos en nuevos héroes de esta historia.

- **DJ Kool Herc**
- **Grandmaster Flash**

Hi-NRG Después de que los Estados Unidos blancos y puritanos rechazaran la música disco por negra y gay, esta se refugió en un circuito underground en el que el sonido se volvió más crudo, furioso y con mayor carga (homo)erótica. El antecedente directo del house.

- **Patrick Cowley**
- **Sylvester**

1980 - 1990

Dark ambient A principios de los ochenta coincidieron dos dinámicas cercanas: la del ambient y la de la música industrial, que dio como resultado un sonido atmosférico que, lejos de ser relajante, se adentraba más bien en caminos incómodos y creaba una sensación bastante inquietante.

- **Coil**
- **Lustmord**

Japanoise La rama más extrema del noise, aún más salvaje y primaria que la escena power electronics, se desarrolló en Japón desde mediados de los ochenta y hasta hoy: distorsión brutal, decibelios insoportables para generar una sensación de placer a partir del dolor.

- **Merzbow**

EBM La electronic body music es la colisión natural entre la música industrial y el primer lenguaje del synth-pop: un armazón rítmico marcial, bailable, poderoso, al servicio de un tipo de canciones fronterizas con el rock duro y el heavy metal (pero con máquinas).

- **Front 242**
- **Nitzer Ebb**

New beat El new beat es una variación particular de la EBM que se produjo en Bélgica a finales de la década de los ochenta, y que pasaba por bajar considerablemente el recuento de beats por minuto: la misma intensidad, pero con la velocidad considerablemente reducida.

- **A Split Second**

Plunderphonics La escuela del «apropiacionismo» a mediados de los ochenta fue una peculiar mezcla de música concreta, arte sonoro y actitud punk que pasaba por la utilización sin permiso, y con intención irreverente, de cualquier sonido, sobre todo los protegidos por leyes de copyright.

- **John Oswald**
- **Negativland**

Ambient-pop El synth-pop en su versión más etérea, la fase en la que el pop independiente descubrió los sintetizadores, las texturas flotantes, los generadores de eco y la posibilidad de superponer voces en capas múltiples para crear un efecto angelical.

- **Cocteau Twins**
- **Enya**

Synth-pop Las melodías que habían convertido el pop en un género imperial en la industria musical, fuente de éxitos y de ídolos de masas, descubrieron por fin la tecnología electrónica. Cambiaron las texturas, pero no la intención: crear himnos para una generación.

- **The Human League**
- **Depeche Mode**

Cut'n'paste La invención del sampler y la depuración de la técnica de uso del tocadiscos como instrumento generador (y no reproductor) de audio trajo consigo una escuela de desarrollo sonoro a partir de fuentes diversas en la que la música se construía como un collage, cortando y pegando sonidos diversos.

- **Bomb the Bass**

Madchester El rock descubrió por primera vez el house, la cultura rave y el éxtasis en la ciudad de Manchester: allí, el pop psicodélico nacido en los sesenta se abrió a nuevas maneras de crear texturas alucinógenas y eufóricas, y por primera vez las estrellas del rock y los DJs hablaron el mismo lenguaje.

- **Stone Roses**
- **Happy Mondays**

Rave El concepto de club de Ibiza se transformó en Gran Bretaña en una nueva experiencia de ocio nocturno: la fiesta multitudinaria en almacenes abandonados o al aire libre. Se sumaron dos factores decisivos que contribuyeron a su éxito: una nueva droga, el éxtasis, y un nuevo sonido, el house.

- **A Guy Called Gerald**

Acid jazz Antes del triunfo del acid house y la cultura rave, Londres se desvivía por las rarezas del funk, los llamados «rare grooves». Esa subcultura de música de baile y adoración de la cultura negra evolucionó en el acid jazz, una experiencia mucho más psicodélica y sofisticada que inspiró el trip-hop.

- **Gilles Peterson**

Acid house El house de Chicago aderezado con un efecto lisérgico: el sonido crepitante e hipnótico de las líneas de bajo del sintetizador TB-303 de Roland. El acid house tuvo un recorrido estético limitado, pero su timbre de marca es imbatible: el subidón eufórico más importante de la escena rave.

- **Phuture**
- **Armando**

Post-disco En paralelo al surgimiento del Hi-NRG, la reclusión de la escena disco en el underground comportó una evolución hacia sonidos más experimentales, delicados y puros en el club Paradise Garage de Nueva York. Al adoptar también el uso de los sintetizadores, estrechó lazos con el primer house de Chicago.

- **Arthur Russell**
- **Colonel Abrams**

Italodisco La evolución del eurodisco en Italia: un sonido sintético progresivo, con ímpetu y cadencia implacable, muchas veces completado con melodías pop que rozan lo hortera. Hay un tipo de italo vanguardista, pero lo comercial suele ser la norma.

- **Casco**
- **Ken Laszlo**

Electro-funk Cuando el primer hip hop descubrió los ritmos robóticos de Kraftwerk nació el electro, una fantasía futurista y poshumana con voces metálicas, ritmos rotos y especial fascinación por unas líneas de bajo del diámetro de Saturno.

- **Afrika Bambaataa**

Dancehall El dub jamaicano se construía a partir de superponer efectos de eco y ruidos sintéticos sobre una base instrumental de guitarra, bajo y metales. El dancehall, en cambio, fue la transición hacia ritmos y arreglos exclusivamente de naturaleza digital. El futuro.

- **King Jammy**

House La venganza de la música disco servida en un plato frío y crujiente: ritmos sintéticos marciales al servicio de una expresión carnal, erótica y apasionada de la utopía de la música negra. El house es el kilómetro cero de la música electrónica de baile moderna.

- **Frankie Knuckles**
- **Larry Levan**

Detroit techno En paralelo al nacimiento del house, en Detroit se inventaba el techno, un sonido fronterizo —ritmos electrónicos de baile, fe en la tecnología como fuente de placer—, pero con una mayor influencia del funk, el electro y el synth-pop que no del disco.

- **Model 500**
- **Derrick May**

Garage En su origen, la música que sonaba en el Paradise Garage, en Nueva York: la evolución de la última música disco. A partir de finales de los ochenta, en cambio, pasó a designar la vertiente vocal del house, el edén bailable en el que confluyen ritmos maquinales y voces soul.

- **Tony Humphries**
- **Larry Levan**

Hip hop old school En el hip hop de los ochenta, el MC, o rapero, es la figura central de una expresión musical que renueva las fuentes y las posibilidades de la música negra: un collage de ritmos y ruidos como base para desarrollar una nueva forma de poesía urbana.

- **Run DMC**
- **Public Enemy**

1990 - 2000

Errorismo / Punk digital En la transición a la década de los noventa, la música experimental descubrió el lenguaje de las primeras computadoras y basó su discurso en la explotación de los errores como fuente de una nueva expresión bromista y provocadora de la cultura punk.

- **Farmers Manual**
- **General Magic**

Glitch Un glitch es un error de lectura digital: un fallo no deseado que crea, a su vez, un tipo de sonido característico —ese que se atasca y se congela— que, a principios de los noventa, se utilizó como base de una nueva estética de la música experimental.

- **Oval**
- **Fennesz**

Lowercase Cuando el audio digital busca la frontera, no del ruido, sino del silencio: en el lowercase, los acontecimientos sonoros se dan en el mismo límite de la percepción acústica humana, de modo que se pone a prueba la capacidad de recepción y la creatividad allí donde el sonido se disuelve en el vacío.

- **Steve Roden**
- **Bernhard Günter**

Microsonido En la música digital, la posibilidad de representar el sonido en el dibujo de sus frecuencias y poderlas cortar en unidades mínimas dio origen a los microsonidos, fragmentos más cortos que una nota que se utilizan como adorno o como pilar de una estética basada en la naturaleza infinitesimal del audio.

- **Richard Chartier**
- **Alva Noto**

Rhythm & noise La conexión entre ritmo y ruido fue una de las corrientes

laterales de la escena industrial que, al calor de la explosión techno de los noventa, dio forma a una escena violenta y seca de música de baile experimental post-rave.

- **Pan Sonic**

Techno-dub Al salir de Jamaica, el dub conectó con diferentes culturas y escenas. En Berlín se encontró con el techno, llegado de Detroit, para dar forma a un tipo de sonido voluble e hipnótico, con bajos pulsantes.

- **Basic Channel**
- **Monolake**

Illbient Variedad de la fusión de ambient y dub que se dio sobre todo en Nueva York: texturas esmeradas, bajos de gran profundidad y una cierta estética experimental: ruidos, objetos sonoros y presencias fantasmales.

- **DJ Spooky**

Microhouse El microsonido se convirtió en un recurso estético que podría transformar la naturaleza tímbrica de cualquier estilo, incluidos los de baile. El microhouse no es más que el house elegante evolucionado a partir de Chicago, pero con una capa de clicks & cuts.

- **Isolée**

Chill out El ambient en la época de mayor auge de la cultura rave: originalmente, los chill outs eran las salas de descanso donde los ravers recuperaban fuerzas después de horas de baile frenético. Posteriormente, dio

paso a una nueva cultura, y a un nuevo sonido, inspirados en el relax y en la escucha horizontal.

- **The Orb**

Bleep La subescena bleep apareció en la primera fase de desarrollo de la cultura rave, en el norte de Inglaterra, y se caracterizaba por una deformación del house a partir de patrones del electro: beats rotos y latigazos de subgraves altamente violentos.

- **LFO**

IDM Acrónimo de intelligent dance music, o música de baile inteligente: la rama más experimental y pensada para «escuchar» de las corrientes surgidas de la cultura rave. Se distingue por una programación intrincada de los ritmos y un gusto particular por las melodías evocadoras derivadas del ambient.

- **Autechre**
- **Aphex Twin**

Aislacionismo La rama más fría del ambient de los noventa, evolucionada a partir del ambient-dub y la música derivada del industrial en los ochenta. A diferencia del ambient más algodonoso, busca el placer en la oscuridad, la opresión y otras sensaciones del lado oscuro del alma humana.

- **Scorn**

Dance-pop Ya sea mediante el remix, o contando con productores especializados en house, techno o hip hop, buena parte del pop independiente de

los años noventa descubrió la música de baile y quiso darle una pátina electrónica de última generación y un pulso bailable que modernizaba el pop y el rock de toda la vida.

- **Primal Scream**
- **Björk**

Trance El incremento de la velocidad del acid house y el hardcore dio paso, a principios de los noventa, a una variedad principalmente alemana y holandesa caracterizada por los arpegios furiosos e hipnóticos, una estructura circular en permanente estado de crecimiento que inducía, ya lo dice la palabra, al trance.

- **Paul van Dyk**
- **Sven Väth**

Cyberdelia Algo así como el trance en versión británica: house envolvente, con un apoyo melódico sólido, pero con el tempo algo más rebajado para que, a la vez que se creaba una sensación psicodélica, también integrara en su lenguaje a públicos que venían del pop, así como a antiguos hippies modernizados.

- **Underworld**
- **Orbital**

Progressive house Se diferencia de la cyberdelia en aspectos puramente tímbricos y estructurales: el house progresivo tiende a la longitud y a evolucionar de modo constante a partir de un ritmo que busca crear estados de tensión cada vez más incontrolables. Siempre explota en un clímax épico.

- **Sasha**
- **Spooky**

Eurobeat Cuando la cultura rave evoluciona hacia el pop más despreocupado y sencillo, como la versión fiestera de las canciones del festival de Eurovisión. Hunde sus raíces en el hardcore belga, el house italiano y el pop escandinavo, y durante los primeros años noventa hizo trizas las listas de éxitos.

- **Technotronic**
- **2 Unlimited**

Hardcore A principios de los noventa, el house y el techno se endurecieron simultáneamente en Nueva York y en Bélgica: ritmos cada vez más marciales y envueltos en efectos de textura metálica, para crear una sensación de fuerza y velocidad que culminaba en un estallido violento. El comienzo del lado oscuro.

- **Joey Beltram**

Gabber El hardcore es rápido y duro, pero el gabber holandés lo es todavía más, tensando el beat característico del techno hasta llegar a recuentos de bpms por encima de los 200: música ultrarrápida, terminal y solo para la juventud más desencajada.

- **Rotterdam Termination Source**

Trip-hop El ritmo quebrado del hip hop, al viajar hasta Inglaterra, se nutrió de nuevas influencias que, especialmente en la ciudad de Bristol, flotaban en el aire: soul, dub, house. Una mezcla alquímica aún más psicodélica y pensada para viajes mentales.

- **Massive Attack**
- **Portishead**

Hip hop abstracto El trip-hop tenía una parte fundamentalmente vocal; el hip hop abstracto de sellos como Mo'Wax o Ninja Tune, en cambio, aspiraba a convertir el ritmo en una estructura compleja, recargada de samples, y fronteriza con la IDM.

- **DJ Krush**
- **DJ Shadow**

Downtempo Es toda la escuela de los ritmos lentos que surge tras el éxito del trip-hop, muchas veces desnaturalizando su cualidad experimental y quedándose en la superficie bonita y amable: dub formulaico y house lento para públicos que buscan el relax.

- **Kruder & Dorfmeister**

Braindance Esta denominación, patentada por la gente del sello Rephlex, designa la IDM que busca retorcer los ritmos y convertir el techno experimental en una especie de broma sonora de buen gusto. Eleva la velocidad y el componente loco de géneros como el techno, el electro y el drum'n'bass.

- **Squarepusher**

Glitchcore La segunda fase del punk con ordenadores utilizó como base el glitch y el microsonido, pero con una intención agresiva y bromista. Muchas veces, lo que buscaba era mofarse de la música de éxito, embadurnándola de toda clase de detrito digital.

- **Kid606**

Indietrónica Cuando el indie-pop cristalino descubrió los ordenadores portátiles. La guitarra fue relegada a un segundo plano y el discurso estético pasó, básicamente, por crear melodías y canciones bellas con abundancia de glitches, sonidos digitales microscópicos y ritmos complejos propios de la IDM.

- **Lali Puna**
- **Múm**

Retrofuturismo A medida que la música electrónica proponía nuevas posibilidades de progreso sonoro, también surgieron corrientes nostálgicas que, ante el vértigo de lo nuevo, decidieron recuperar escenas del pasado como el easy listening o la library music.

- **Broadcast**

Darkcore Cuando se impone el hardcore en la escena rave, una facción británica empieza a experimentar con ritmos rotos hiperacelerados y efectos altamente violentos. Esta desviación oscura es la que planta la semilla del siguiente gran género, el drum'n'bass.

- **Origin Unknown**
- **4 Hero**

Jungle / Drum'n'bass El primer estilo importante y exclusivamente británico de la cultura rave, fusión modernísima de hardcore, dub, ragga y ambient que combina la aceleración del ritmo roto con la pulsión de bajos capaces de provocar terremotos.

- **Goldie**
- **LTJ Bukem**

Techstep Es la última evolución del jungle a finales de los noventa, un regreso a su raíz oscura, pero con influencias del techno duro y las profecías distópicas de finales de siglo: un sonido maquinal, apocalíptico, que plantaba cara a las ramas más adultas, jazzies y sofisticadas del drum'n'bass.

- **Photek**
- **Ed Rush**

Speed garage En el speed garage se conservan los bajos gordos del drum'n'bass, pero la parte de percusión ya no es un break acelerado, sino un bombo de house al estilo norteamericano, hinchado hasta que parece que está a punto de reventar.

- **187 Lockdown**

2step A medida que el speed garage evoluciona y pierde parte de su ímpetu inicial, la nueva corriente del continuum hardcore inglés se queda con los aspectos más negros y delicados —las voces soul y R&B, el ritmo elástico y elegante— para crear un híbrido entre la música pop negra y la cultura dance inglesa.

- **Artful Dodger**

Hard techno El techno de Detroit era galáctico y viajero. A partir de 1990, algunos sellos y productores de la ciudad endurecieron el ritmo y robustecieron las líneas de bajo, creando bloques de bombo agresivo y marcial.

- **Underground Resistance**
- **Jeff Mills**

Minimal techno El techno despojado de todo lo innecesario: una línea rítmica de bombo y bajo sin apenas adornos, colchones armónicos simples, repetición constante y muy pocas variaciones. Música de baile mecánica con los mínimos elementos posibles.

- **Robert Hood**
- **Plastikman**

Deep house & Underground Ante el auge del techno, el house regresó en los noventa al underground, como una década antes lo había hecho la música disco. Allí potenció sus elementos más reconocibles: la pasión sexual, la conexión con el soul, las texturas exuberantes y la manifestación de las emociones. El house para cuerpo y alma.

- **Masters at Work**
- **Roger Sanchez**

Boom Bap El sonido característico del hip hop de Nueva York en los noventa, basado en ritmos duros como rocas en los que los productores engarzan samples de la larga y enorme tradición de la música negra: funk, jazz, soul. Minimalismo rítmico de gran brillo para facilitar la exhibición vocal de los MCs.

- **Gang Starr**
- **Nas**

Gangsta-rap & G-funk El hip hop en Los Ángeles se convierte en una glorificación de la vida criminal y las pandillas de barrio: historias de drogas, sexo y armas que, a partir de 1993, también incorporó samples libidinosos de funk electrónico de los setenta.

- **N.W.A.**
- **Dr. Dre**

French touch El house en Francia se obsesionó con la primera tradición del garage de Nueva York y con la música disco, y se subió a la ola del house duro de Chicago que sampleaba con avidez loops de música negra de los setenta. El french touch es la variedad parisina de esa corriente en su versión más comercial.

- **Motorbass**
- **Daft Punk**

Breakbeat & Big beat Como un hip hop acelerado, musculoso, bromista y contaminado con punk y acid house. El big beat es la versión juerguista de la escuela británica de los ritmos rotos, que hunde sus raíces en la técnica cut'n'paste, el dance-rock y el rave más descerebrado.

- **Fatboy Slim**
- **The Chemical Brothers**

R&B La actualización del pop de chicas de los sesenta y del soul a través de la producción electrónica y las síncopas rítmicas del hip hop, que de manera súbita se consolidó como una de las fórmulas de éxito más excitantes de la década de los noventa. En su flanco más experimental se emparenta con la IDM y el dancehall.

- **TLC**
- **Destiny's Child**

Hip hop underground Cuando el hip hop se volvió altamente comercial a finales de los noventa surgió una respuesta purista, incontaminada y underground en diferentes ciudades de Estados Unidos, decidida a conservar la esencia del estilo clásico: sobrio, anclado en la tradición del funk y el soul, con raperos de gran destreza lírica.

- **Dilated Peoples**
- **Company Flow**

Vuelve la Biblia de la música electrónica. Una edición revisada y ampliada de una obra que marcó una época.

El regreso más esperado por los fans de la música electrónica. *Loops* es una obra pionera que marcó un antes y un después cuando se publicó en el año 2000. Ahora vuelve revisada y ampliada, fiel a ese primer estudio apasionado sobre el nacimiento y la evolución de un género único.

Cubriendo todo el siglo XX, *Loops* trata con idéntica pasión las expresiones electrónicas más difíciles y las relacionadas con el fenómeno de la música de baile. Sus autores trazan conexiones entusiastas con el universo del pop, el rock, el cine y la literatura para explicar el cómo y el porqué de la electrónica.

Obra de una decena de periodistas, productores y DJ, éste pretende ser un libro de múltiples lecturas; una guía o introducción básica para el no iniciado, un volumen que ayuda a buscar pistas, a seleccionar escuchas en función de gustos, y a la vez un trabajo que pueda ampliar datos y conocimientos al ya iniciado o incluso al experto.

«Uno de los intentos más serios realizados en nuestro país por ofrecer una visión panorámica sobre la música electrónica.»
El País

«Interesante, divertido, exhaustivo y excelentemente documentado.»

RICARD ROBLES, codirector del Festival Sónar

«Una obra imprescindible para entender la música que escuchamos.»
ÁNGEL MOLINA

Javier Blánquez (Barcelona, 1975) se dedica desde hace dos décadas al periodismo cultural, y en los últimos años también a la edición y la docencia. Actualmente imparte clases de historia de la música moderna en la escuela Eumes de Gerona y es colaborador del diario *El Mundo*, donde escribe artículos, entrevistas y críticas de espectáculos —desde ópera hasta conciertos pop—, actividades que también desempeña en publicaciones como *Time Out Barcelona*, *Primera Línea*, *Beatburguer*, *Rockdelux* y allí donde se le reclame, siempre que haya tiempo. Ha coordinado dos libros colectivos para Reservoir Books: *Loops. Una historia de la música electrónica* (2002 y 2018), junto a Omar León, y *Teen Spirit. De viaje por el pop independiente* (2004), junto a Juan Manuel Freire. Su interés por la música clásica, simultáneo a su afición por la música electrónica, le llevó a escribir un breve ensayo para Capitán Swing en 2014, *Una invasión silenciosa. Cómo los autodidactas del pop han conquistado el espacio de la música clásica*.críticas de espectáculos —desde ópera

Edición al cuidado de Javier Blánquez y Omar León

Edición en formato digital: mayo de 2018

© Por los textos: «Déjame ser tu fantasía: el Verano del Amor y la expansión de las raves (1986-1992)», «Aventuras en el ultramundo. Ambient, IDM y electrónica post-rave (1989-2002)», «Progresión lógica: jungle, drum'n'bass y 2step (1990-2002)» y «Reacción en cadena: techno y house en la segunda mitad de los noventa (1992-2002)», © 2002, 2018, Javier Blánquez; «Equipo en expansión: la nueva escuela del hip hop (1989-2002)», © 2002, 2018, David Broc; «*Rock around the click*: la electrónica de los setenta, de Hallogallo al ambient en la era del Moog (1968-1982)», © 2002, 2018, Quim Casas; «Medianoche en un mundo perfecto: abstracción hip hop y ciencia del beat a cámara lenta (1987-2002)» y «Como una autopista: encuentros de electrónica y música popular (1989-2002)», © 2002, 2018, Juan Manuel Freire; «La casa de Jack: ritmo y deseo. El primer imperio del house (1985-1995)» © 2002, 2018, Luis Lles; «Música para las masas: Kraftwerk, el sonido del concepto (1970-2002)» y «Fundido en gris: el pop vampirizado por la electrónica en los ochenta (1977-1989)», © 2002, 2018, Half Nelson; «Poderosamente real: la música disco, de The Loft al Paradise Garage (1970-1985)» y «El shock del futuro: techno, Detroit y más allá (1982-1993)», © 2002, 2018, Raül G. Pratginestós; «Una historia jamaicana de fantasmas: el dub, de Kingston a Bristol (1964-1996)» y «Miedo a un planeta negro: la vieja escuela del hip hop (1973-1989)», © 2002, 2018, Dani Relats; «Oigo un mundo nuevo: los pioneros de la música electrónica (1910-1968)» y «Hemorragias de placer: la segunda revolución industrial (1975-1985)» © 2002, 2018, Oriol Rosell; «Post-rave / Post-digital: música experimental en la década de los noventa (1990-2002)» y «Sonidos de resistencia: los orígenes de la música electrónica en España (1950-1990)», © 2018, Oriol Rosell; «La juventud baila. Música electrónica y modernidad en España, del bakalao al trap (1980-2017)», © 2018, Vidal Romero; «El salto cuántico: avances exponenciales en la tecnología musical (1836-2017)», © 2018, Marc Piñol
© 2002, 2018, Simon Reynolds, por el prólogo
© 2018, Penguin Random House Grupo Editorial, S. A. U.
Travessera de Gràcia, 47-49. 08021 Barcelona
© 2002, 2018, Juan Manuel Freire, por la traducción del prólogo

Diseño de portada: Penguin Random House Grupo Editorial
Fotografía de portada: Gabriel Morales

Penguin Random House Grupo Editorial apoya la protección del *copyright.* El *copyright* estimula la creatividad, defiende la diversidad en el ámbito de las ideas y el conocimiento, promueve la libre expresión y favorece una cultura viva. Gracias por comprar una edición autorizada de este libro y por respetar las leyes del *copyright* al no reproducir ni distribuir ninguna parte de esta obra por ningún medio sin permiso. Al hacerlo está respaldando a los autores y permitiendo que PRHGE continúe publicando libros para todos

los lectores. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, http://www.cedro.org) si necesita reproducir algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-17125-81-3

Composición digital: M.I. Maquetación, S.L.

www.megustaleer.com

Penguin
Random House
Grupo Editorial

[1] Traducción de Juan Manuel Freiré.

[2] A principios de 2002 daba la impresión de que Kraftwerk mantendrían su letargo editorial de por vida, pero en agosto del año siguiente, sin previo aviso, publicaron el que —ahora sí, salvo nueva sorpresa— ha sido su último álbum de estudio, *Tour de France Soundtracks* (2003). Este disco no solo permitió al grupo el desarrollo de otro concepto temático nuevo —la bicicleta como medio de transporte saludable y ecológico que plantea una nueva escala de relación entre la ciudad y las personas—, sino también probar con nuevos instrumentos y texturas digitales. La publicación de *Tour de France Soundtracks* lo que incentivó, sobre todo, fue el regreso de Kraftwerk a los conciertos con la gira mundial *Minimum-Maximum* —que tuvo reflejo en forma de disco en vivo en 2005— y una revisión constante de su obra, reunida en la caja recopilatoria *Í2345678 (The Catalogue)* (2009), ampliada en 2017 con grabaciones en vídeo de los conciertos temáticos de la gira *Restrospective* que of recieron en diferentes museos de prestigio, como el MoMA de Nueva York o el Guggenheim de Bilbao, en los que durante una semana consecutiva Kraftwerk tocaba en su integridad cada uno de sus discos of iciales, desde *Autobahn* a *Tour de France Soundtracks.*

Florian Schneider abandonó el grupo en 2008 y vive prácticamente retirado de la música, de modo que Ralf Hütter es, a sus más de setenta años, el único miembro fundador de Kraftwerk que permanece en activo, con la ayuda de Fritz Hilpert, Henning Schmitz y Falk Grieffenhagen en las actuaciones en directo.

[3] En realidad, Génesis P. Orridge reactivó Psychic TV en 2003, con una nueva formación y una identificación distinta para las giras, PTV3. Desde entonces, aunque de manera intermitente, la banda ha grabado nueva música y se ha mantenido activa en directo hasta el día de hoy bajo la dirección de P. Orridge.

Índice

Loops 1

Introducción. No future

Nota a la segunda edición

Prólogo, por Simon Reynolds

1. Oigo un mundo nuevo: los pioneros de la música electrónica (1910-1968), por Oriol Rosell

2. *Rock around the click*: la electrónica de los setenta, de *Hallogallo* al ambient en la era del Moog (1968-1982), por Quim Casas

3. Una historia jamaicana de fantasmas: el dub, de Kingston a Bristol (1964-1996), por Dani Relats

4. Música para las masas: Kraftwerk, el sonido del concepto (1970-2002), por Half Nelson

5. Poderosamente real: la música disco, de The Loft al Paradise Garage (1970-1985), por Raül G. Pratginestós

6. Hemorragias de placer: la segunda revolución industrial (1975-1985), por Oriol Rosell

7. Miedo a un planeta negro: la vieja escuela del hip hop (1973-1989), por Dani Relats

8. Fundido en gris: el pop vampirizado por la electrónica en los ochenta (1977-1989), por Half Nelson

9. La casa de Jack: ritmo y deseo. El primer imperio del house (1985-1995), por Luis Lles

10. El shock del futuro: techno, Detroit y más allá (1982-1993), por Raül G. Pratginestós

11. Déjame ser tu fantasía: el Verano del Amor y la expansión de las raves (1986-1992), por Javier Blánquez

12. Aventuras en el ultramundo. Ambient, IDM y electrónica post-rave (1989-2002), por Javier Blánquez

13. Medianoche en un mundo perfecto: abstracción hip hop y ciencia del beat a cámara lenta (1987-2002), por Juan Manuel Freire

14. Equipo en expansión: la nueva escuela del hip hop (1989-2002), por David Broc

15. Progresión lógica: jungle, drum'n'bass y 2step (1990-2002), por Javier Blánquez

16. Post-rave / Post-digital: música experimental en la década de los noventa (1990-2002), por Oriol Rosell

17. Como una autopista: encuentros de electrónica y música popular (1989-2002), por Juan Manuel Freire

18. Reacción en cadena: techno y house en la segunda mitad de los noventa (1992-2002), por Javier Blánquez

Apéndice 1. Breve historia de la música electrónica en España

Sonidos de resistencia: los orígenes de la música electrónica en España (1950-1990), por Oriol Rosell

La juventud baila. Música electrónica y modernidad en España, del bakalao al trap (1980-2017), por Vidal Romero

Apéndice 2. Breve historia de las máquinas

El salto cuántico: avances exponenciales en la tecnología musical (1836-2017), por Marc Piñol

Agradecimientos

Discografía seleccionada

Bibliografía y otras fuentes

Mapa de estilos

Sobre este libro

Sobre Javier Blánquez

Créditos

Notas